

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Deskripsi hasil penelitian merupakan gambaran hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi umum dan deskripsi khusus. Adapun penjelasan tentang masing-masingnya adalah sebagai berikut:

##### **1. Deskripsi Umum**

SDN Palmerah 03 Pagi adalah sebuah sekolah yang berlokasi di Palmerah Utara, dan letaknya berdekatan dengan pasar Palmerah. SDN Palmerah 03 Pagi mempunyai visi yaitu terwujudnya siswa disiplin, berprestasi, nyaman, dan beriman. Sejalan dengan visi tersebut, Palmerah 03 Pagi memiliki misi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mendorong siswa lebih mandiri dan berinisiatif
- c. Meningkatkan prestasi belajar serta keterampilan dan pengetahuan yang luas
- d. Melaksanakan semboyan “BENYAMIN’S” yaitu: Bersih, Nyaman, Indah dan Sehat
- e. Saling menjaga kenyamanan dan keutuhan sekolah



**Gambar 4.1**  
**Halama Depan SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat**

Selain visi dan misi, SDN Palmerah 03 Pagi juga memiliki motto yaitu hari ini lebih baik dari hari kemarin. Guru dan karyawan yang ada di SDN Palmerah 03 Pagi ini berjumlah 12 orang yang terdiri dari kepala sekolah, guru (PNS), guru (honor), TU dan penjaga sekolah. Guru PNS berjumlah 7 orang, guru honor berjumlah 2 orang, penjaga sekolah 1 orang, dan TU 1 orang. Selain itu, terdapat juga guru yang mengajar ekstrakurikuler pramuka dan tari (masing-masing 1 orang). Guru tersebut dipanggil dari luar (bukan staf tetap).

Latar belakang pendidikan guru dan karyawan di SDN Palmerah 03 Pagi terdiri dari lulusan STM sebanyak 1 orang, SMK sebanyak 1 orang, SPG sebanyak 1 orang, SGO 1 orang, D2 sebanyak 2 orang, S1 sebanyak 3 orang, dan lulusan S2 sebanyak 2 orang.

Pada tahun ajaran 2013/2014, SDN Palmerah 03 Pagi memiliki jumlah siswa sebanyak 246 orang siswa yang terdiri dari 110 orang siswa laki-laki dan 136 orang siswa perempuan. Supaya penyelenggaraan proses pendidikan dapat terlaksana, tentunya dibutuhkan sarana dan prasarana. SDN Palmerah 03 Pagi mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai yaitu saat ini memiliki 6 ruang kelas dengan rincian: kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah sekaligus TU, 1, dua ruang toilet, kantin dan lapangan upacara, yang semuanya terletak di atas tanah seluas 1900 m<sup>2</sup> yang merupakan tanah milik Negara.

## **2. Deskripsi Khusus**

Deskripsi khusus terdapat pada beberapa tahap, yaitu pra intervensi, siklus I dan siklus II. Tahapannya adalah sebagai berikut:

### **a. Deskripsi Data Pra-intervensi**

Data awal tentang kemampuan berhitung siswa SD Negeri 03 pagi, diperoleh dengan melakukan observasi awal berupa deskripsi data observasi awal pra-intervensi tindakan yang terdiri atas tiga kegiatan.

Pertama, tes awal kemampuan berhitung pada siswa Kelas I SD Negeri Palmerah 03 pagi. Kedua, observasi awal pelaksanaan proses pembelajaran matematika yang biasa dilakukan oleh guru Kelas I serta mengidentifikasi peluang-peluang untuk menerapkan metode bermain monopoli dalam pembelajaran matematika, terkait dengan kemampuan berhitung siswa. Ketiga, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas I mengenai pemberian intervensi pada mata pelajaran matematika di kelas penelitian dan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran selama ini yang diterapkan oleh guru di kelas.

Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 15-17 April 2014. Selain itu, peneliti melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah, guru, dan observer untuk melakukan asesmen awal kemampuan berhitung pada siswa Kelas I SDN Palmerah 03 pagi yang dilakukan pada tanggal 17 April 2014. Asesmen ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Palmerah 03 pagi yakni pada ranah kognitif. Kegiatan pra-intervensi ini melibatkan seluruh siswa kelas I yang berjumlah 16 orang.

Kegiatan pra-intervensi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa soal kemampuan berhitung yang berjumlah 20 soal butir tes. Jika siswa menjawab benar maka akan diberi skor 1 dan jika menjawab salah maka diberi skor 0. Adapun soal tes tersebut terdiri dari 11 soal terkait dengan penjumlahan dan 9 soal terkait dengan soal pengurangan.

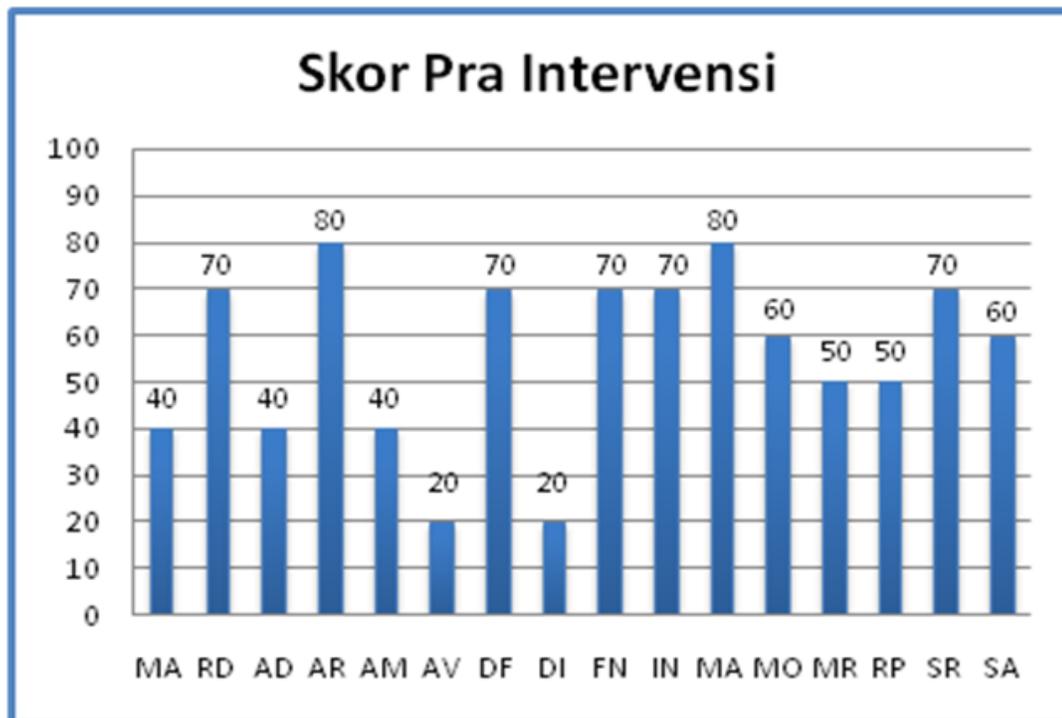
Berdasarkan tes kemampuan berhitung yang telah dilakukan, diperoleh data kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Palmerah 03 pagi sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Data Skor Kemampuan Berhitung Siswa Pra Intervensi**

No	Nama Peserta Didik	Skor Pra Intervensi	Keterangan
1	MA	40	Belum Tuntas
2	RD	70	Tuntas
3	AD	40	Belum Tuntas
4	AR	80	Tuntas
5	AM	40	Belum Tuntas
6	AV	20	Belum Tuntas
7	DF	70	Tuntas
8	DI	20	Belum Tuntas
9	FN	70	Tuntas
10	IN	70	Tuntas
11	MA	80	Tuntas
12	MO	60	Belum Tuntas
13	MR	50	Belum Tuntas
14	RP	50	Belum Tuntas
15	SR	70	Tuntas
16	SA	60	Belum Tuntas
Jumlah		890	
Rata-rata		55.625	

Tuntas	7	43.75%
Belum Tuntas	9	56.25%
<b>% Ketuntasan Belajar</b>	$\frac{7}{16} \times 100\% = 43,75\%$	<b>belum mencapai kriteria ketuntasan 71%</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat digambarkan melalui grafik, skor kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat:



**Grafik 4.1. Skor Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat di Pra Intervensi**

Tabel dan grafik di atas menggambarkan bahwa rata-rata skor kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Palmerah 03 pagi berada pada tahapan tidak tuntas dengan persentase rata-rata kelas 55,625% dan

persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 43,75%. Ketuntasan skor yang diperoleh berdasarkan atas KKM yaitu 70, dari 16 orang siswa di kelas I SDN Palmerah 03 pagi, terdapat 9 orang siswa yang tidak tuntas dan 7 orang siswa yang tuntas. Siswa yang memperoleh skor tertinggi yaitu ARR dan MAR dengan skor perolehan 80 (tuntas) dan siswa yang memperoleh skor terendah yaitu AVK dan DIM dengan skor perolehan 20 (tidak tuntas).

Setelah diketahui skor kemampuan berhitung siswa pra intervensi, maka peneliti akan memaparkan kemampuan berhitung siswa per aspek, yang terbagi menjadi dua aspek yaitu aspek penjumlahan dan aspek pengurangan. Peningkatan kemampuan berhitung per aspek tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

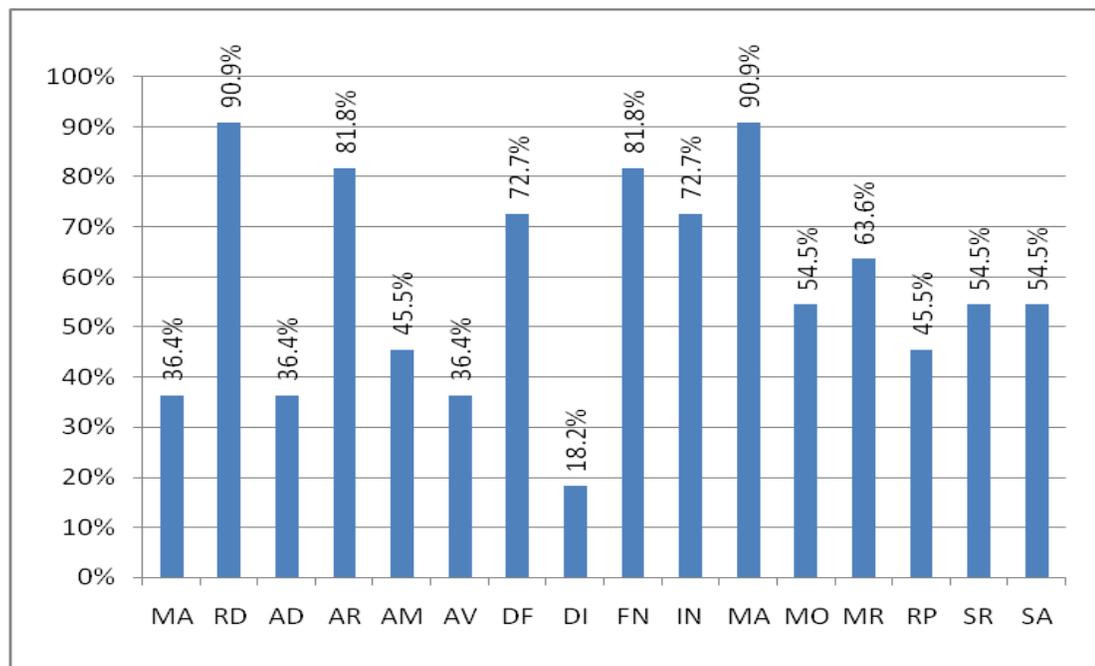
**Tabel 4.2. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Pra Intervensi**

No	Nama	Skor Pra Intervensi	Persentase Pra Intervensi
1	MA	20	36.4%
2	RD	50	90.9%
3	AD	20	36.4%
4	AR	45	81.8%
5	AM	25	45.5%
6	AV	20	36.4%
7	DF	40	72.7%
8	DI	10	18.2%

9	FN	45	81.8%
10	IN	40	72.7%
11	MA	50	90.9%
12	MO	30	54.5%
13	MR	35	63.6%
14	RP	25	45.5%
15	SR	30	54.5%
16	SA	30	54.5%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik

kemampuan berhitung aspek penjumlahan, sebagai berikut:



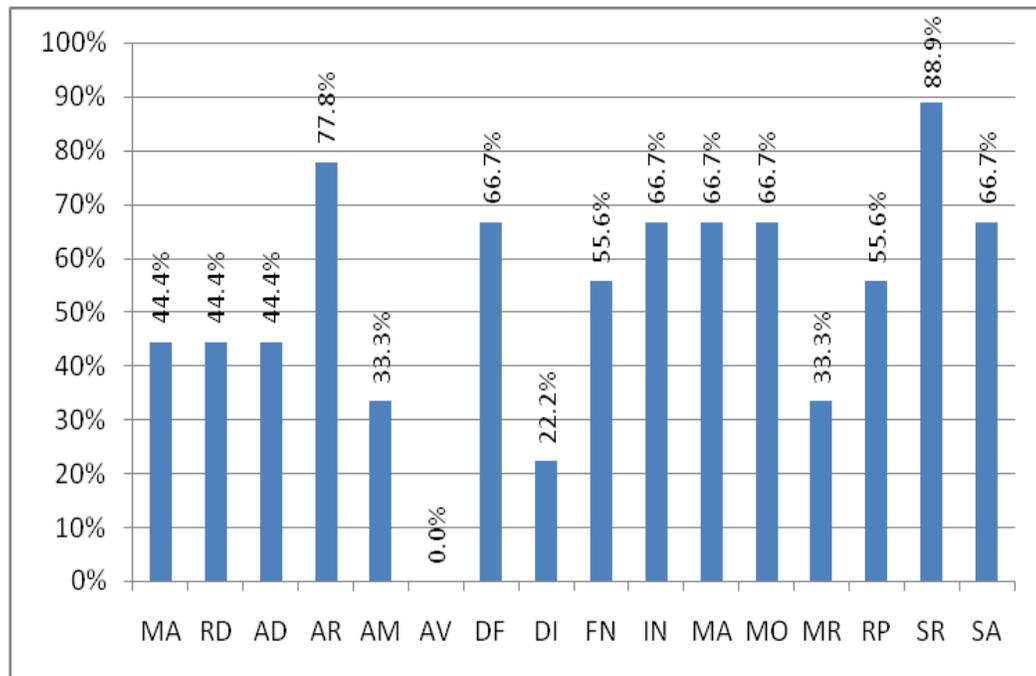
**Grafik 4.2. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Pra Intervensi**

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa pada pra intervensi RD dan MA mendapatkan skor tertinggi yaitu 50 dengan persentase 90,9% dan DI mendapatkan perolehan skor terendah yaitu 10 dengan persentase 18,2%. Aspek yang selanjutnya akan dilihat adalah aspek pengurangan. Aspek pengurangan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Pra Intervensi**

No	Nama	Skor Pra Intervensi	Persentase Pra Intervensi
1	MA	20	44.4%
2	RD	20	44.4%
3	AD	20	44.4%
4	AR	35	77.8%
5	AM	15	33.3%
6	AV	0	0
7	DF	30	66.7%
8	DI	10	22.2%
9	FN	25	55.6%
10	IN	30	66.7%
11	MA	30	66.7%
12	MO	30	66.7%
13	MR	15	33.3%
14	RP	25	55.6%
15	SR	40	88.9%
16	SA	30	66.7%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik kemampuan berhitung aspek pengurangan, sebagai berikut:



**Grafik 4.3. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Pra Intervensi**

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa pada pra intervensi SR mendapatkan skor tertinggi yaitu 40 dengan persentase 88,9% dan AV mendapatkan perolehan skor terendah yaitu nol dengan persentase 0%.

Aspek penjumlahan dan pengurangan yang telah dibahas sebelumnya memiliki indikator dari setiap bagiannya. Indikator dari aspek penjumlahan yaitu menjumlahkan bilangan dua angka dengan satu angka, menjumlahkan bilangan kelipatan sepuluh, menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka, dan menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan.

Indikator dari aspek pengurangan yaitu mengurangi bilangan dua angka dengan satu angka, mengurangi bilangan kelipatan sepuluh, mengurangi bilangan dua angka dengan dua angka dan menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan.

Berdasarkan 8 indikator tersebut terdapat empat indikator yang  $\leq 30\%$  siswa mendapat skor maksimal, sedangkan empat indikator lainnya tidak sampai 30% siswa mendapatkan skor maksimal sehingga bisa digolongkan menjadi indikator bermasalah. Indikator tersebut yaitu penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan, pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka dan menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan. Berikut adalah data masing-masing indikator:

1) Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka

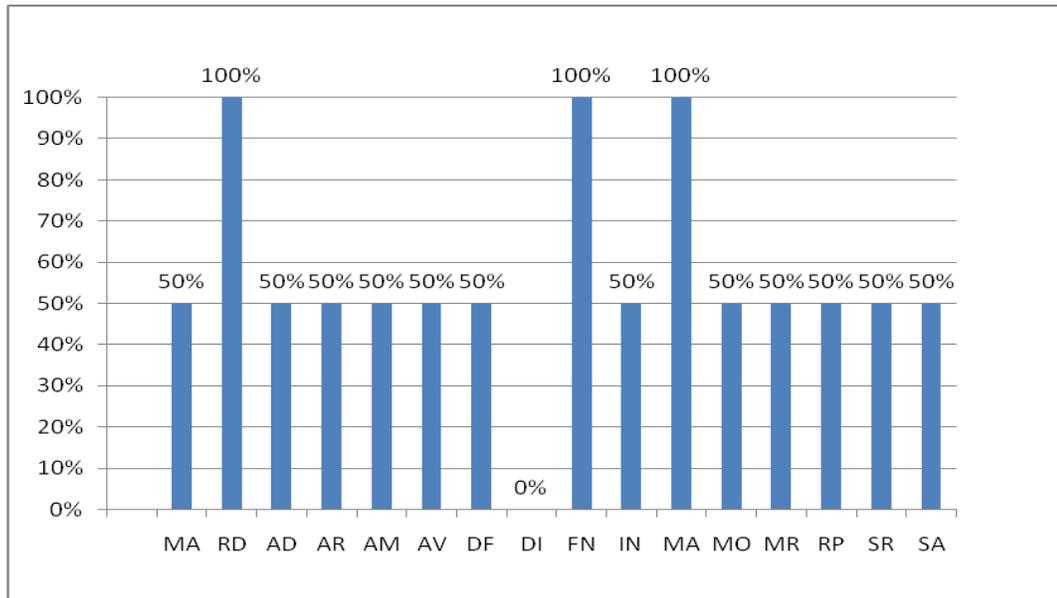
Data Indikator penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dapat terlihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat**

No	Nama Siswa	Skor			Presentase		
		Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2
1	MA	5	5	10	50%	50%	100%
2	RD	10	10	10	100%	100%	100%
3	AD	5	5	5	50%	50%	50%
4	AR	5	10	10	50%	100%	100%
5	AM	5	5	10	50%	50%	100%
6	AV	5	5	10	50%	50%	100%
7	DF	5	5	5	50%	50%	50%
8	DI	0	5	10	0	50%	100%
9	FN	10	10	10	100%	100%	100%
10	IN	5	10	10	50%	100%	100%
11	MA	10	10	10	100%	100%	100%
12	MO	5	5	10	50%	50%	100%
13	MR	5	5	10	50%	50%	100%
14	RP	5	5	5	50%	50%	50%
15	SR	5	5	5	50%	50%	50%
16	SA	5	10	10	50%	100%	100%
Jumlah		90	110	140	900	1100	1400
Rata-rata		5.625	6.875	8.750	56.25	68.75	87.50

Berdasarkan data skor indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi dapat diketahui skor rata-rata pra intervensi 5.625 kemudian meningkat menjadi 6.875 di siklus 1 dan meningkat kembali di siklus ke 2 menjadi 8.750. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka dari pra

intervensi hingga siklus ke 2. Perolehan skor tersebut dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



**Grafik 4.4. Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Pra Intervensi**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di pra intervensi, skor tertinggi 10 dicapai oleh RD, FN dan MA. Siswa yang lainnya memperoleh persentase skor 50% dari skor tertinggi, yaitu mendapatkan skor 5 sebanyak 13 orang siswa atau 81,25% siswa.

## 2) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan

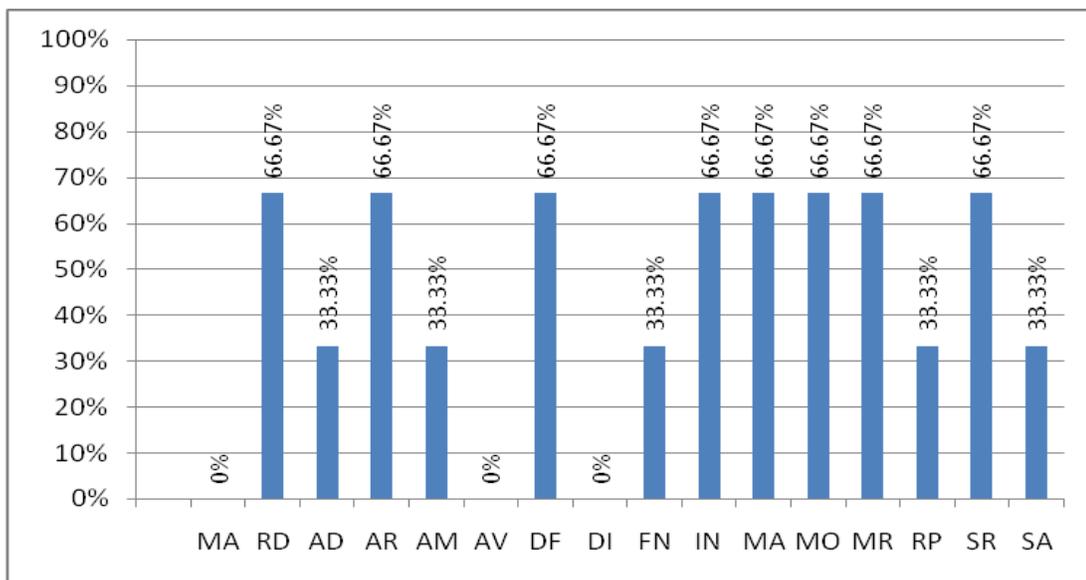
Data Indikator penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dapat terlihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan**

No	Nama Siswa	Skor			Presentase		
		Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2
1	MA	0	10	15	0	66.67%	100%
2	RD	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
3	AD	5	15	15	33.33%	100%	100%
4	AR	10	15	15	66.67%	100%	100%
5	AM	5	5	5	33.33%	33.33%	33.33%
6	AV	0	5	5	0	33.33%	33.33%
7	DF	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
8	DI	0	5	5	0	33.33%	33.33%
9	FN	5	10	15	33.33%	66.67%	100%
10	IN	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
11	MA	10	10	10	66.67%	66.67%	66.67%
12	MO	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
13	MR	10	15	15	66.67%	100%	100%
14	RP	5	10	15	33.33%	66.67%	100%
15	SR	10	15	15	66.67%	100%	100%
16	SA	5	15	15	33.33%	100%	100%
Jumlah		105	170	205	700	1133.33	1366.67
Rata-rata		6.56	10.63	12.81	43.75	70.83	85.42

Berdasarkan data skor indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi dapat diketahui skor rata-rata pra intervensi 6.56 kemudian meningkat menjadi 10.63 di siklus 1 dan meningkat kembali di siklus ke 2 menjadi 12.81.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan dari pra intervensi hingga siklus ke 2. Persentase skor di pra intervensi dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



**Grafik 4.5. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Pra Intervensi**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di pra intervensi, tidak ada siswa yang mencapai skor tertinggi yaitu 15. Rata-rata siswa memperoleh 66,67% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 10. Terdapat juga siswa yang memperoleh 33,33% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 5. Tiga orang siswa mendapatkan skor nol, yaitu MA, AV, dan DI.

## 3) Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka

Data Indikator mengurangkan bilangan dua angka dengan dua angka dapat terlihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka**

No	Nama Siswa	Skor			Presentase		
		Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2
1	MA	5	5	10	50%	50%	100%
2	RD	0	5	10	0	50%	100%
3	AD	0	5	5	0	50%	50%
4	AR	5	5	10	50%	50%	100%
5	AM	0	5	10	0	50%	100%
6	AV	0	5	10	0	50%	100%
7	DF	0	5	10	0	50%	100%
8	DI	0	0	5	0	0	50%
9	FN	5	5	5	50%	50%	50%
10	IN	5	5	10	50%	50%	100%
11	MA	5	5	5	50%	50%	50%
12	MO	5	5	10	50%	50%	100%
13	MR	5	10	10	50%	100%	100%
14	RP	5	5	10	50%	50%	100%
15	SR	10	10	10	100%	100%	100%
16	SA	5	5	10	50%	50%	100%
Jumlah		55	85	140	550	850	1400
Rata-rata		3.44	5.31	8.75	34.38	53.13	87.50

Berdasarkan data skor indikator mengurangkan bilangan dua angka dengan dua angka pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi dapat diketahui skor rata-rata pra intervensi 3.44 kemudian meningkat menjadi 5.31 di siklus 1 dan meningkat kembali di siklus ke 2 menjadi 8.75. Berdasarkan

hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari indikator mengurangi bilangan dua angka dengan dua angka dari pra intervensi hingga siklus ke 2. Perolehan skor tersebut dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



**Grafik 4.6. Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Pra Intervensi**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator mengurangi bilangan dua angka dengan dua angka pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di pra intervensi, hanya SR yang mencapai skor tertinggi yaitu 10. Rata-rata siswa memperoleh 50% dari skor tertinggi, dengan skor 5. Terdapat juga siswa yang memperoleh skor nol.

## 4) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan

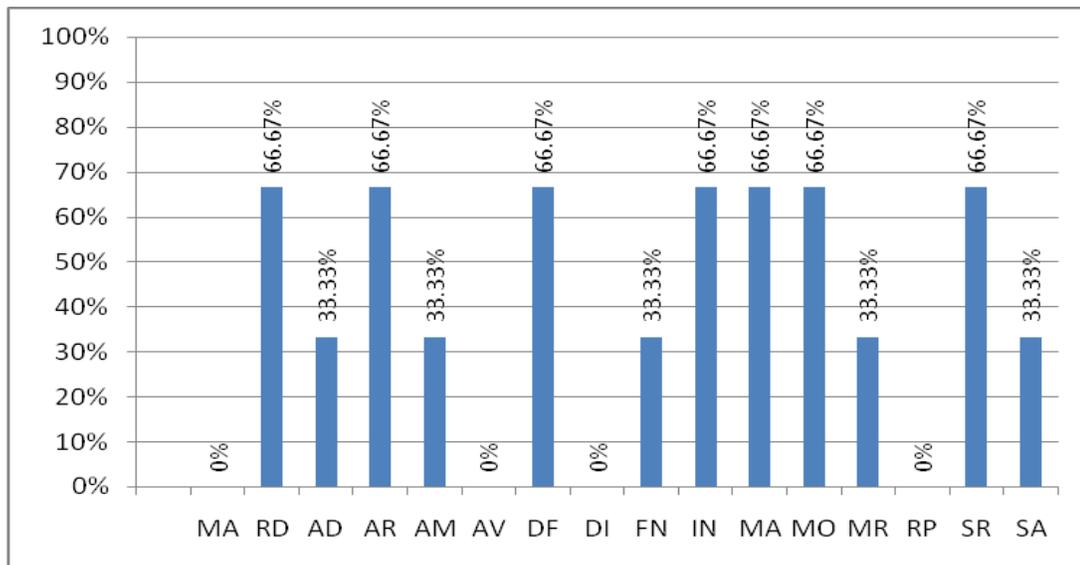
Data Indikator pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka dapat terlihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan**

No	Nama Siswa	Skor			Presentase		
		Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2
1	MA	0	5	5	0	33.33%	33.33%
2	RD	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
3	AD	5	5	15	33.33%	33.33%	100%
4	AR	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
5	AM	5	5	5	33.33%	33.33%	33.33%
6	AV	0	5	5	0	33.33%	33.33%
7	DF	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
8	DI	0	5	5	0	33.33%	33.33%
9	FN	5	5	15	33.33%	33.33%	100%
10	IN	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
11	MA	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
12	MO	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
13	MR	5	10	15	33.33%	66.67%	100%
14	RP	0	15	15	0	100%	100%
15	SR	10	10	15	66.67%	66.67%	100%
16	SA	5	10	15	33.33%	66.67%	100%
Jumlah		95	135	200	633.33	900	1333
Rata-rata		5.94	8.44	12.5	39.58	56.25	83.33

Berdasarkan data skor indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi dapat diketahui skor rata-rata pra intervensi 5.94 kemudian meningkat menjadi 8.44 di siklus 1 dan meningkat kembali di siklus ke 2 menjadi 12.5. Berdasarkan

hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan dari pra intervensi hingga siklus ke 2. Perolehan skor tersebut dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



**Grafik 4.7. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Pra Intervensi**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di pra intervensi, tidak ada siswa yang mencapai skor tertinggi yaitu 15. Rata-rata siswa memperoleh 66,67% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 10 dan juga 33,33% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 5. Terdapat juga empat orang siswa yang memperoleh skor nol yaitu MA, AV, DI dan RP.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa skor kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat tergolong rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Hal tersebut diperkuat oleh beberapa temuan kualitatif berikut ini:

- 1) Berdasarkan hasil wawancara dengan guru peneliti pendapat gambaran bahwa kemampuan berhitung siswa rendah. (CW-01, baris 35)
- 2) Saat observasi awal peneliti menemukan banyak siswa yang mencontek dikarenakan tidak tahu bagaimana cara mengerjakan soal yang diberikan guru. (CLO-00, baris 29–30 dan CLO-01, baris 31–33)
- 3) Dari observasi pra intervensi juga masih terlihat anak yang kebingungan saat berhitung. (CLO-00, baris 33-35 dan CLO-01, baris 36-38)
- 4) Pada saat peneliti melakukan observasi awal, nampak guru lebih mendominasi pembelajaran sehingga siswa terlihat pasif hanya mendengarkan ceramah guru kemudian mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru.
- 5) Guru juga jarang menggunakan alat peraga sehingga pembelajaran matematika dilakukan dengan langsung memaparkan materi sesuai yang ada pada buku paket siswa.

Melalui gambaran hasil penelitian pada pra-intervensi tersebut, baik data kuantitatif maupun data kualitatif, peneliti bersama dengan tim kolaborator menyimpulkan bahwa perlu dilakukan perancangan strategi peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui metode bermain monopoli

pada pembelajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu menjumlahkan, mengurangi, dan aplikasi penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode bermain monopoli ini diharapkan dapat membantu memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri Palmerah 03 pagi. Rancangan intervensi tindakan ini akan dilaksanakan pada siklus I.

#### **b. Deskripsi Data Siklus I**

Pada siklus I tindakan yang diberikan dilakukan secara bertahap selama sembilan kali pertemuan sejak tanggal 30 April 2014 sampai 14 Mei 2014. Setiap kali pertemuan berlangsung selama 60 menit. Peran peneliti dalam hal ini adalah sebagai perancang tindakan dan pengamat, sedangkan pelaksana tindakan adalah guru. Peneliti juga meminta kesediaan dari salah satu guru di SDN Palmerah 03 Pagi sebagai observer. Akan tetapi, karena sekolah sedang sibuk dan banyak yang harus dikerjakan, maka peneliti tidak bisa meminta tolong bantuan salah satu guru untuk menjadi observer. Guru kelas kemudian menyarankan untuk meminta bantuan kepada penjaga sekolah yang sekarang sedang kuliah di UT. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus pertama adalah pada kemampuan berhitung siswa dengan bermain monopoli. Peneliti merancang permainan ini sedemikian rupa untuk bisa meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan tim kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Selain itu, peneliti mempersiapkan instrumen pemantau tindakan untuk guru dan siswa dan alat dokumentasi berupa kamera. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran pada penelitian ini terdiri atas: langkah perencanaan, langkah pelaksanaan, langkah observasi, dan langkah evaluasi serta refleksi dalam pencapaian target kompetensi. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain monopoli.

### 1) Perencanaan

Pada langkah perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah yaitu: menentukan target pencapaian kompetensi, mendesain pembelajaran, dan menetapkan jadwal pelaksanaan pembelajaran.

#### a) Menentukan Target Pencapaian Kompetensi

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD, peneliti menentukan target pencapaian kompetensi pada intervensi tindakan siklus I yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.8. Target Pencapaian Kompetensi**

SK	KD	Indikator Pencapaian
Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah	1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka 2. Menyelesaikan	1. Melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan kelipatan 10 2. Melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka 3. Melakukan operasi hitung

	<p>masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka</p>	<p>penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan penjumlahan dalam bentuk soal cerita.</li> <li>5. Melakukan operasi hitung pengurangan bilangan kelipatan 10</li> <li>6. Melakukan operasi hitung pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka</li> <li>7. Melakukan operasi hitung pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka</li> <li>8. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan pengurangan dalam bentuk soal cerita.</li> <li>9. Mengulang indikator-indikator yang telah dipelajari dan melakukan tes akhir siklus</li> </ol>
--	---	--

#### **b) Mendesain Pembelajaran**

Penerapan bermain monopoli merupakan intervensi tindakan yang didesain oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dalam hal ini peneliti membatasi dengan penjumlahan, pengurangan dan aplikasi penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan guru kelas mengenai kemampuan berhitung siswa yang rendah terkait dengan beberapa aspek tersebut. Desain pembelajaran dituangkan dalam sembilan rencana

pembelajaran. Masing-masing rencana pembelajaran dilaksanakan selama dua jam pelajaran (2x30 menit).

### c) Menetapkan Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Jadwal dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang merupakan intervensi tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4.9. Jadwal Intervensi Tindakan Siklus I**

Pertemuan Ke-	Waktu, Hari, dan Tanggal Pelaksanaan/Intervensi Tindakan
1	Rabu, 30 April 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
2	Jumat, 2 Mei 2014 Pukul 09.00–10.00 WIB
3	Senin, 5 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
4	Selasa, 6 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
5	Rabu, 7 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
6	Jumat, 9 Mei 2014 Pukul 09.00–10.00 WIB
7	Senin, 12 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
8	Selasa, 13 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30 WIB
9 dan Tes Siklus I	Rabu, 14 Mei 2014 Pukul 10.30 – 11.30 WIB

## 2) Pelaksanaan Intervensi Tindakan Siklus I

Pelaksanaan intervensi tindakan dilakukan berdasarkan jadwal yang telah ditentukan yaitu dalam sembilan kali pertemuan. Deskripsi sembilan kali pertemuan itu yaitu sebagai berikut:

### a) Pelaksanaan Pertemuan Ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 30 April 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, Observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati

sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan . Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi, terdapat pada indikator melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan kelipatan 10. Pada kegiatan awal, guru mulai pembelajaran dengan mengabsen siswa terlebih dahulu. Sebelum mulai belajar guru mengabsen terlebih dahulu dan mempersiapkan materi dan media pembelajaran (CLO–02, b. 6-8)

Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran selama kurang lebih 10 menit mengenai penjumlahan bilangan kelipatan 10 (CLO–02, b. 30–34). Setelah guru menjelaskan, guru kemudian meminta siswa/i untuk membuat kelompok menjadi 4–5 orang dalam satu kelompok. Guru kemudian membagikan perlengkapan dan peralatan bermain monopoli. Peneliti kemudian menjelaskan tata cara bermain monopoli (CLO-02, b.36-38). Sebelum mulai bermain monopoli, siswa terlebih dahulu menentukan siapakah yang akan menjalankan bidaknya terlebih dahulu. Setelah itu, kupon dibagikan kepada masing–masing siswa.

Siswa juga boleh memilih bidak yang dia senangi untuk menjadi penanda di petak berapa dia berhenti. Dalam bermain monopoli terdapat dua buah kartu yaitu kartu pintar dan kesempatan. Kartu pintar berisi pertanyaan, dan kartu kesempatan berisi pernyataan. Masing–masing kartu yang berhasil di jawab siswa akan mendapatkan kupon yang tertera dalam kartu tersebut. Pada saat bermain monopoli terdapat siswa yang mendapatkan kartu kesempatan dan kartu pintar. Selain itu terdapat juga kemampuan berhitung siswa yang terlihat dalam menghitung mata dadu (CLO-02, b.91). Saat bermain monopoli terdapat siswa yang tidak mengikuti aturan bermain dengan benar. Hal tersebut dapat peneliti dan guru lihat saat pembagian kupon, masih ada yang mengambil kupon seenaknya (CLO-02, b. 88–91).

Pada kegiatan akhir guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan belajar pada hari ini dan melakukan tanya jawab



**Gambar 4.2. Peneliti menjelaskan kepada siswa tata cara bermain monopoli**

dengan siswa sebelum lanjut ke mata pelajaran berikutnya (CLO-02, b. 114–117). Kegiatan bermain monopoli pada pertemuan pertama ini tidak berlangsung lama, dikarenakan kurangnya waktu. Di kegiatan inti peneliti harus menjelaskan tata cara bermain monopoli sampai siswa jelas, dan menunjukkan satu persatu manfaat kartu yang ada dalam bermain monopoli. Selain itu, perlengkapan lain yang diperlukan juga harus dijelaskan dengan detail, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.

#### **b) Pelaksanaan Pertemuan Ke-2**

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Mei 2014, dimulai dari pukul 09.00–10.00 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah, dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi, terdapat pada indikator melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka.

Pada kegiatan awal guru mulai dengan mengabsen siswa dan mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan. Selanjutnya guru mengingatkan kembali mengenai penjumlahan bilangan (CLO–03, b. 1–5).

Pada kegiatan inti, guru kemudian menjelaskan terlebih dahulu mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka. Pada dasarnya cara mengerjakannya sama seperti cara mengerjakan penjumlahan bilangan kelipatan 10, yang telah diajarkan guru pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan cara mengerjakan penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka melalui kegiatan klasikal. Guru menuliskan contoh soal dan mengajak siswa/i untuk sama-sama menghitung jumlahnya (CLO-03, b. 12–15). Setelah menghitung jumlah dari soal yang diberikan guru, siswa kemudian membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO–03, b.

21–24). Peneliti kemudian kembali menjelaskan tata cara bermain monopoli (CLO–03, b. 29–59). Hal ini peneliti lakukan supaya siswa tidak kebingungan saat bermain. Peneliti menemukan masih terdapat siswa yang ragu untuk mengambil kartu

kesempatan saat berhenti di petak kesempatan,



**Gambar 4.3. Peneliti mengambil kartu kesempatan dan menjelaskan kembali aturan bermain monopoli**

sehingga peneliti mengambil dan menjelaskan kembali jika berhenti di petak kesempatan atau kartu pintar wajib mengambil kartunya dan menjalankan perintah di dalam kartu.

Pada kegiatan penutup guru beserta peneliti membagikan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka. Soal berupa isian dengan jumlah butir 5. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, guru kemudian meminta soal tersebut dikumpulkan di atas meja guru. Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian sebelum pulang guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka. Setelah selesai, siswa membereskan buku-buku ke dalam tas dan berdoa di dalam hati. Siswa kemudian pamit pulang dengan bersalaman kepada guru dan peneliti. (CLO-03, b.106–114).

### **c) Pelaksanaan Pertemuan Ke-3**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, 5 Mei 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka.

Pada kegiatan awal guru mulai dengan memberikan apersepsi dengan cara menanyakan kepada siswa tentang menjumlahkan bilangan yang angkanya besar menggunakan jari tangan (CLO-04, b. 26). Guru juga menarik minat siswa dengan memberikan stimulus ringan (CLO-04, b. 43-54).

Pada kegiatan inti, guru kemudian menjelaskan terlebih dahulu mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Sebelum masuk ke materi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, guru terlebih dahulu memberikan ulasan mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-04, b. 20). Guru memberikan ulasan melalui tanya jawab (CLO-04, b. 24-36). Setelah guru memberikan ulasan kembali kemudian guru masuk ke materi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Guru kemudian menjelaskan bagaimana cara menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-04, b. 69-82).

Guru kemudian meminta anak-anak untuk membuat kelompok bermain monopoli (CLO-04, b. 107). Pada pertemuan ini guru menjelaskan bahwa ada siswa yang bertugas menjadi bank, namun ia tetap ikut bermain monopoli (CLO-04, b. 116). Terdapat beberapa siswa yang kesulitan saat menyelesaikan soal yang didapat di kartu pintar (CLO-04, b. 135). Setelah selesai bermain monopoli guru kemudian melakukan tanya jawab (CLO-04, b. 157-175). Pada kegiatan penutup guru beserta peneliti membagikan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Soal berupa isian dengan jumlah butir 5.



**Gambar 4.4. Siswa sedang membagikan kupon untuk bermain monopoli**

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, guru kemudian meminta soal tersebut dikumpulkan di atas meja guru. Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini (CLO-04, b.189-120).

#### **d) Pelaksanaan Pertemuan Ke-4**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Mei 2014, yakni dari pukul 08.00-09.00 WIB dan pukul 10.30-11.30 WIB. Pertemuan ini

dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan awal kelas guru mulai dengan meminta siswa berdoa menurut keyakinannya masing-masing (CLO-05, b. 8). Selanjutnya guru membahas materi sebelumnya yaitu mengenai penjumlahan bilangan dua angka dan dua angka. Pembahasan tersebut untuk mengingatkan siswa kembali mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-05, b. 8-13).

Pada kegiatan inti, guru kemudian mulai merangsang siswa untuk mengingat kembali proses penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-05, b. 10). Setelah menghitung jumlah dari soal yang diberikan guru, siswa



**Gambar 4.5. Aktivitas siswa saat bermain monopoli**

kemudian membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO-05, b. 40-42). Guru beserta peneliti membagikan perlengkapan bermain monopoli (CLO-05, b. 40-44). Siswa terlihat antusias saat bermain monopoli (CLO-05, b. 45). Terdapat kelompok yang membeli petak dan ada juga yang membayar denda karena berhenti di petak yang telah di beli (CLO-05, b. 46-49).

Pada kegiatan inti ini, terdapat siswa yang kesulitan dalam menghitung (CLO-05, b. 63-66). Avip terlihat kesulitan mengerjakan soal yang dia dapat di kartu pintar (CLO-05, b. 61-62). Sahla juga kesulitan saat mengerjakan soal yang dia dapat di kartu pintar, namun Sela membantu dia menunjukkan cara mengerjakannya (CLO-05, b. 64-67). Setelah selesai bermain, gurupun melakukan tanya jawab dengan siswa tentang situasi bermain yang mereka jalani (CLO-05, b. 70).



**Gambar 4.6. Siswa sedang menghitung mata dadu**

Kelompok 1 yaitu Maldini dan Arif yang membeli petak sedangkan Ridho terkena denda di petak yang dimiliki Arif (CLO-05, b. 84). Guru kemudian

bertanya jawab tentang aplikasi bermain monopoli terhadap kehidupan sehari-hari melalui soal cerita (CLO-05, b. 120).

Pada kegiatan penutup guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama. Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini (CLO-05, b. 153).

#### **e) Pelaksanaan Pertemuan Ke-5**

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Mei 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah pengurangan bilangan kelipatan 10.

Pada kegiatan awal kelas, guru mulai dengan mengabsen siswa terlebih dahulu (CLO-06, b. 9). Hal ini dilakukan guru supaya guru mengetahui apakah seluruh siswa sudah memasuki kelas atau masih ada yang belum masuk kelas. Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan (CLO-06, b. 9–10).

Pada kegiatan inti, guru kemudian membahas sedikit mengenai pengurangan bilangan kelipatan 10 (CLO-06, b. 12-18). Guru kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti atau belum. Siswa kemudian membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO-06, b. 24). Guru beserta peneliti membagikan perlengkapan bermain monopoli (CLO-06, b. 27-31).

Saat berlangsungnya kegiatan bermain monopoli, terdapat siswa yang kesulitan saat mendapatkan soal yang berada di kartu pintar (CLO-06, b. 42). Saat bermain juga ada tutor sebaya yang membantu saat temannya mengalami kesulitan dalam menghitung (CLO-06, b.46). Beberapa kelompok yang lain juga ada yang mengalami kesulitan saat menghitung soal yang

berada di kartu pintar, namun dibantu oleh teman sekelompok. Tutor sebaya bukan bertujuan untuk memberitahu isinya melainkan memberitahu bagaimana cara mengerjakan soal yang didapat. Setelah selesai bermain monopoli, guru bertanya apakah siswa senang atau tidak dalam



**Gambar 4.7. Siswa menjalankan bidak**

bermain monopoli. Ternyata, seluruh siswa menjawab bahwa dia senang bermain monopoli (CLO–06, b. 64).

Saat melakukan tanya jawab guru membahas tentang kesulitan Arif di kelompok 1, saat menyelesaikan soal yang terdapat di kartu pintar (CLO–06, b. 71–84). Maldini sebagai tutor sebaya, saat Arif mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan soal yang terdapat di kartu pintar (CLO–06, b. 74). Guru kemudian juga membahas mengenai salah satu siswa di kelompok 2 yang mendapatkan kartu pintar (CLO–06, b. 95). Guru juga membahas mengenai kelompok 3 yang mendapatkan kesulitan juga saat menyelesaikan masalah yang terdapat di kartu pintar (CLO–06, b. 112)

Kegiatan penutup yang dilakukan guru yaitu mengumpulkan LKS yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian membahas bersama – sama (CLO–06, b. 126). Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini, sebelum siswa disiapkan untuk pulang guru melakukan tanya jawab mengenai pengurangan bilangan kelipatan 10 (CLO–06, b. 128–130).

#### **f) Pelaksanaan Pertemuan Ke-6**

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Mei 2014, yakni dari pukul 09.00 – 10.00 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara

kelompok dan klasikal.  
Target pencapaian kompetensi adalah pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka.

Pada kegiatan awal kelas, Guru memulai kegiatan awal dengan mengabsen siswa. Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran



**Gambar 4.8. Siswa mendapatkan kartu pintar dan menghitung untuk mencari jawabannya.**

yang akan diajarkan. Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti guru mengkondisikan kesiapan siswa (CLO-07, b.8–13).

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran berhitung guru memulai dengan memberikan contoh soal pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka. Guru memberikan contoh dan menjelaskan bagaimana cara menghitungnya (CLO-07, b.14–16). Guru mengatakan bahwa dalam melakukan pengurangan bilangan dihitung mundur (CLO-07, b.16–20). Guru melakukan tanya jawab dengan siswa saat menjelaskan untuk merangsang siswa dalam berfikir (CLO-07, b.18–22). Setelah guru berhitung bersama siswa kemudian guru meminta siswa membuat kelompok untuk bermain

monopoli (CLO-07, b.31). Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-07, b.34). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-07, b.35-38). Supaya kegiatan bermain monopoli berjalan dengan lancar, guru beserta peneliti berkeliling untuk memantau jalannya kegiatan bermain monopoli. Siswa terlihat antusias saat kembali bermain monopoli (CLO-07, b.40).

Adnan dikelompok 1 mendapat kartu pintar yang berisi 59–6, awalnya Adnan agak kesulitan mengerjakan soal yang dia dapat. Adnan kurang teliti menghitungnya, namun setelah dibantu Maldini barulah Adnan berhasil menjawab soal tersebut dengan benar (CLO-07, b.41–44). Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan dalam bermain



**Gambar 4.9. Siswa yang mendapatkan kartu kesempatan**

monopoli yaitu tutor sebaya. Maldini membantu Adnan cara mengerjakan soalnya, bukan isi dari soal tersebut. Di kelompok 2, terjadi sedikit keributan.

Avip tidak sabar menunggu gilirannya, sehingga dia jalan duluan (CLO-07, b.46–48). Guru sebagai penengah kemudian mengingatkan Avip dalam bermain monopoli harus sabar menunggu giliran dan mengikuti aturan bermain.

Di kelompok 3 Daffa mendapatkan kartu pintar berisi soal 38-4. Daffa yang biasanya tidak mau menghitung, sekarang mau berusaha untuk menghitung. Intan membantu Daffa supaya Daffa bisa menjawab pertanyaan dengan benar (CLO-07, b.58–61). Intan menjadi tutor sebaya Daffa dengan memberitahu cara mengerjakannya, bukan menunjukkan langsung isinya.

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-07, b.65–66). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Adnan di kelompok 1, tentang soal yang dia dapat di kartu pintar dan cara mengerjakannya (CLO-07, b.75–83). Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka.

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama. Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka. Setelah

selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-07, b.91-96).

#### **g) Pelaksanaan Pertemuan Ke-7**

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Senin, 12 Mei 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab,

ceramah dan penugasan.

Kegiatan dilakukan secara

kelompok dan klasikal.

Target pencapaian

kompetensi adalah

pengurangan bilangan

dua angka dengan dua

angka.

Pada kegiatan awal

kelas, Guru memulai

kegiatan awal dengan

mengabsen siswa.



**Gambar 4.10. Siswa sedang menjalankan bidak pada petak monopoli**

Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan

diajarkan. Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti guru mengkondisikan kesiapan siswa (CLO-08, b.8–11).

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran berhitung guru memulai dengan memberikan contoh soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka. Guru memberikan contoh dan menjelaskan bagaimana cara menghitungnya (CLO-08, b.12–13). Guru mengatakan bahwa dalam melakukan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka yaitu disusun kebawah bilangannya dan dihitung dari satuannya yaitu dari bilangan yang berada paling belakang (CLO-08, b.19–24). Guru melakukan tanya jawab dengan siswa saat menjelaskan untuk merangsang siswa dalam berfikir (CLO-08, b.26–28). Setelah guru berhitung bersama siswa kemudian guru meminta siswa membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO-08, b.32). Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-08, b.34–35). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-08, b.35–39). Supaya kegiatan bermain monopoli berjalan dengan lancar, guru beserta peneliti berkeliling untuk memantau jalannya kegiatan bermain monopoli. Siswa terlihat antusias saat kembali bermain monopoli (CLO-08, b.40–41).

Maldini di kelompok satu mendapatkan kartu pintar yang berisi 54–23. Maldini ternyata bisa mengerjakan dengan benar. (CLO-08, b.41–43).

Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan dalam bermain monopoli yaitu menjawab pertanyaan yang berada di kartu pintar dan menjalankan instruksi yang terdapat di kartu kesempatan. Jika siswa menjawab kartu pintar dengan benar maka dia akan diberi kupon dan jika dia menjalankan instruksi yang tertera di kartu kesempatan juga dia akan diberikan kupon. Besarnya kupon sesuai dengan angka yang tertera di pojok kanan kartu.

Di kelompok dua, Arsyia mendapatkan kartu kesempatan berisi bayar uang beli sepatu 11 kupon. Karena awalnya kupon Arsyia 25 kupon, maka kuponnya yang tersisa tinggal 14 kupon (CLO-08, b.47–49). Walaupun kuponnya harus berkurang namun Arsyia tetap harus mengikuti aturan bermain yaitu menjalankan perintah yang ada di dalam kartu.

Di kelompok tiga Sahla mendapatkan kartu pintar berisi 55–21. Sahla kesulitan mengerjakan dan mengeluh, Sela kemudian membantu mengajarkan Sahla cara mengerjakannya (CLO-08, b.49–52). Sela menjadi tutor sebaya Sahla dengan memberitahu cara mengerjakannya, bukan menunjukkan langsung isinya.

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-08, b.54–58). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Sahla di kelompok 3, tentang soal yang dia dapat di kartu pintar dan cara mengerjakannya (CLO-08, b.65). Guru kemudian bertanya jawab dengan Sahla, tentang kesulitan

yang dia dapat saat mengerjakan kartu pintar beserta cara mengerjakannya . Siswa yang lain menyimak supaya paham cara mengerjakannya (CLO-08, b.73–80). Setelah Sahla menjawab pertanyaan guru, kemudian guru bertanya kembali secara klasikal kepada seluruh siswa. Guru sengaja mengulangi kembali untuk mengetahui apakah siswa yang lain menyimak dan mengerti tentang tanya jawab yang dilakukan guru dengan Sahla (CLO-08, b.81). Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-08, b.86–89).

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama. Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka. Setelah selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-08, b.90-95).

#### **h) Pelaksanaan Pertemuan Ke-8**

Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Mei 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan

dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan awal kelas, Guru mulai pembelajaran dengan mengabsen siswa terlebih dahulu. Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan. Setelah itu guru mengulas pelajaran mengenai pengurangan. Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan metode tanya jawab mengenai pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-09, b.9–14).

Setelah guru berhitung bersama siswa kemudian guru meminta siswa membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO-09, b.55). Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-09, b.57–58). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-09, b.58–62). Supaya kegiatan bermain monopoli berjalan dengan lancar, guru beserta peneliti berkeliling untuk memantau jalannya kegiatan bermain monopoli. Siswa terlihat antusias saat kembali bermain monopoli (CLO-09, b.63).

Arif di kelompok satu mendapatkan kartu kesempatan berisi bayar beli buku tulis 10 kupon (CLO-09, b.64–65). Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan dalam bermain monopoli yaitu melaksanakan instruksi yang terdapat dalam kartu kesempatan. Jika siswa menjalankan instruksi yang

tertera di kartu kesempatan dia akan diberikan kupon. Besarnya kupon sesuai dengan angka yang tertera di pojok kanan kartu. Diaz di kelompok satu mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka, yaitu 65–41. Diaz kesulitan untuk menyelesaikan soal yang dia dapat di kartu pintar (CLO-09, b.66–68). Guru meminta Maldini untuk mengajarkan Diaz. Maldini kemudian mengajarkan Diaz bahwa cara untuk mengurangkannya

dimulai dari belakang (CLO-09, b.70–73). Guru meminta Maldini untuk mengajarkan Diaz karena Diaz sempat tidak ingin mengerjakan karena dia tidak mengerti (CLO-09, b.68–70). Di kelompok dua, Ikbar mendapatkan kartu kesempatan berisi bayar ayam goreng 15 kupon (CLO-09, b.68–70).



**Gambar 4.11. Siswa membayar denda karena berhenti di salah satu petak milik temannya**

Ikbar harus melaksanakan perintah yang ada di kartu pintar karena itu bagian dari aturan bermain monopoli.

Daffa di kelompok tiga berhenti di kotak boneka yang telah dibeli oleh Sela. Kemudian saat giliran berikutnya Daffa berhenti di kotak jeruk, yang telah dibeli oleh Intan. Karena hal tersebut, Daffa harus membayar denda sesuai yang tertera di kartu kepada Sela dan Intan (CLO-09, b.81–85). Daffa mengikuti aturan bermain bahwa jika berhenti di petak yang telah dimiliki lawan, maka harus membayar denda sesuai dengan yang tertera di dalam kartu.

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-09, b.90). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Daffa di kelompok 3, tentang denda yang harus dia bayarkan karena berhenti di petak milik lawan. (CLO-09, b.95). Daffa kemudian harus membayar kepada Intan dan Sela (CLO-09, b.97). Guru kemudian melanjutkan tanya jawab dengan Ridho, tentang sisa kupon yang dimiliki Daffa (CLO-09, b.105), karena jawaban Ridho benar, guru kemudian bertanya kepada Sahla tentang cara mengerjakannya (CLO-09, b.110–113). Setelah bertanya jawab, kemudian secara klasikal guru menjelaskan kembali cara mengerjakannya supaya siswa lebih paham (CLO-09, b.114). Guru kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti atau belum, ternyata siswa secara serempak berkata sudah mengerti (CLO-09, b.116–119). Guru kemudian membagikan LKS

untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari – hari (CLO-09, b.120).

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama (CLO-09, b.124–125). Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-09, b.126–129).

#### **i) Pelaksanaan Pertemuan Ke-9**

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2014, yakni dari pukul 10.30–11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. konteks yang akan dilakukan pada pertemuan ini adalah mengulang indikator–indikator yang telah dipelajari dan melakukan tes akhir siklus.

Pada kegiatan awal kelas, guru mengkondisikan kesiapan siswa. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu satu–satu aku sayang Ibu. Sebelum masuk ke kegiatan inti, guru mengabsen siswa

terlebih dahulu (CLO-10, b.-8). Guru mengajak siswa menyanyikan lagu satu-satu aku sayang ibu, karena melalui lagu tersebut diharapkan siswa akan semangat dalam melakukan kegiatan selanjutnya.

Pada kegiatan inti, guru kemudian mengajukan tanya jawab kepada siswa. Siswa juga bisa bertanya tentang ulasan yang belum mereka mengerti terkait dengan berhitung (CLO-10, b.10–12). Tanya jawab di awal kegiatan inti dimaksudkan untuk merangsang ingatan siswa tentang berhitung.

Guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok sesuai dengan kelompok bermain monopoli. Guru kemudian memberikan soal yang harus dijawab oleh masing – masing kelompok. Jika ada dalam kelompok tersebut yang tidak ikut menjawab soal maka akan diberikan pertanyaan lisan oleh guru (CLO-10, b.12–17). Hal ini dimaksudkan guru supaya siswa terlibat aktif. Setelah soal yang diberikan selesai dikerjakan, guru kemudian membimbing siswa dalam mengulas kembali berdasarkan jawaban yang benar. Guru melakukan tanya jawab kepada beberapa siswa yang dianggap masih kurang mampu dalam berhitung berdasarkan refleksi yang telah dilakukan di setiap pertemuan (CLO-10, b.17–21).

Setelah tanya jawab selesai, guru kemudian membagikan tes kemampuan berhitung yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti. Tes tersebut berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal dan 3 pilihan jawaban (CLO-10, b.22–25). Afif terlihat tidak kosen mengerjakan tes. Dia bolak balik meraut pensil ke tong sampah. Guru kemudian meminta Afif untuk duduk di deretan bangku paling depan. Guru juga sesekali berdiri di sebelah Afif untuk mengingatkan supaya konsentrasi menjawab tes (CLO-10, b.25-29). Terdapat beberapa siswa yang selesai mengerjakan sebelum waktu tes selesai. Guru kemudian meminta siswa untuk membaca lagi supaya tidak ada jawaban yang kosong atau keliru. Setelah waktu untuk mengerjakan tes selesai, barulah siswa dan siswi dipersilahkan untuk mengumpulkan jawabannya (CLO-10, b.29–34).

Pada kegiatan penutup, guru beserta peneliti kemudian mengkoreksi jawaban yang telah dikerjakan siswa. Berdasarkan hasil yang telah dikoreksi, banyak siswa yang telah mengalami



**Gambar 4.12. Siswa mengerjakan tes kemampuan berhitung**

peningkatan dalam berhitungnya (CLO-10, b.35–37). Sebelum lanjut ke mata pelajaran berikutnya, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka dan penjumlahan dan pengurangan melalui kehidupan sehari–hari (CLO-10, b.38–41).

### 3) Observasi

Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti bersama kolaborator yaitu wali kelas I SD Negeri Palmerah 03 Pagi. Selama siswa melakukan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas melalui bermain monopoli, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan pemantau tindakan selama tindakan siklus I. Berikut ini hasil pengamatan peneliti dari instrumen pemantau tindakan mengenai aktivitas guru dan siswa.

**Tabel 4.10. Hasil Pengamatan Berdasarkan Instrumen Pemantau Tindakan pada Siklus I**

No.	Aspek Pengamatan	Data Pengamatan
1.	Guru/kolaborator a. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran	1. Pada kegiatan awal guru selalu mengabsen siswa 2. Guru selalu melakukan tanya jawab saat menjelaskan materi yang akan dibahas. Hal ini menuntut siswa untuk aktif. 3. Pada kegiatan penutup guru selalu

		menyimpulkan pembelajaran bersama dengan siswa, guru juga melakukan evaluasi pada kegiatan penutup.
	b. Kesesuaian dengan langkah-langkah bermain monopoli	Pada siklus 1 ini, diawal pertemuan guru masih agak kaku dalam melaksanakan kolaborasi. Namun, di pertemuan berikutnya di siklus 1 guru sudah mulai nyaman dalam melaksanakan kolaborasi. Saat bermain monopoli, guru mengawasi kegiatan siswa dan melihat dimana kesulitan siswa.
	c. Pengaturan alokasi waktu	Waktu yang digunakan dalam penelitian yaitu 60 menit. Walaupun begitu, namun dalam proses bermain monopoli hanya sebagian kecil saja waktu yang bisa dipakai. Hal tersebut terjadi karena peneliti dan guru harus berulang kali menjelaskan tentang aturan permainan. Sehingga waktu untuk bermain terpotong dari waktu yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menertibkan siswa dan menjelaskan kembali aturan bermain monopoli.
2.	Siswa/anak a. Perasaan siswa saat bermain monopoli	Siswa tampak senang dalam bermain monopoli, hal tersebut nampak dari ekspresi wajah siswa saat bermain dan siswa nampak kecewa saat permainan kemudian akan berakhir.
	b. Keaktifan siswa dalam bermain monopoli	Siswa bermain monopoli dengan semangat. Siswa juga mengikuti aturan bermain dengan baik, walaupun masih sering terjadi siswa yang tidak sabar dalam menunggu giliran. Saat mendapatkan kartu pintar dan kartu kesempatan juga siswa mau mengerjakannya, namun ada juga beberapa siswa yang tidak mau mengerjakan karena merasa kesulitan sehingga guru harus membantu.

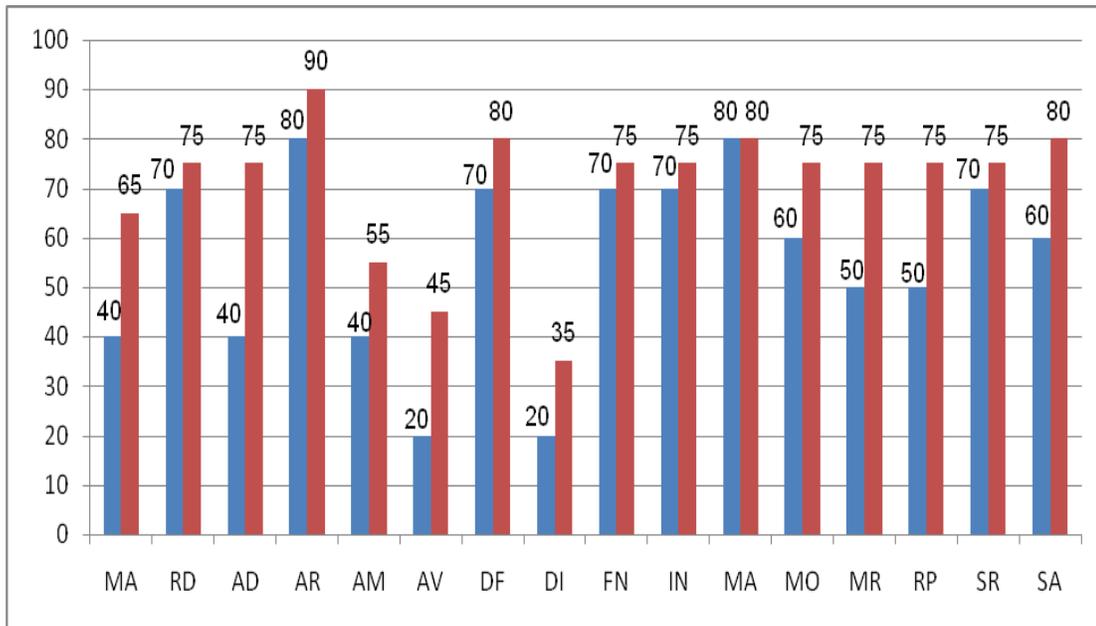
Setelah diberikan tindakan di siklus I, maka diperoleh data skor kemampuan berhitung siswa. Berikut data skor kemampuan berhitung siswa pada tindakan intervensi siklus I:

**Tabel 4.11. Data Skor Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat di Siklus I**

No	Nama Peserta Didik	Skor Pra Intervensi	Skor Siklus 1	Keterangan
1	MA	40	65	Belum Tuntas
2	RD	70	75	Tuntas
3	AD	40	75	Tuntas
4	AR	80	90	Tuntas
5	AM	40	55	Belum Tuntas
6	AV	20	45	Belum Tuntas
7	DF	70	80	Tuntas
8	DI	20	35	Belum Tuntas
9	FN	70	75	Tuntas
10	IN	70	75	Tuntas
11	MA	80	80	Tuntas
12	MO	60	75	Tuntas
13	MR	50	75	Tuntas
14	RP	50	75	Tuntas
15	SR	70	75	Tuntas
16	SA	60	80	Tuntas
	Jumlah	890	1130	Tuntas
	Rata-rata	55.625	70.625	
	Tuntas	7	12	

Belum Tuntas	9	4	
Persentase ketuntasan	43.75%	75%	Sudah mencapai Kriteria Ketuntasan
Selisih	31.25%		71%

Data pada tabel tersebut menggambarkan bahwa rata-rata skor kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 03 pagi di siklus 1 berada pada tahapan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 70 dan persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 75%. Jika dilihat pada tabel dapat diketahui, dari 16 orang siswa di kelas I SD Negeri 03 pagi, terdapat 4 orang siswa yang tidak tuntas dan 12 orang siswa yang tuntas. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu AR dengan nilai perolehan 90 (tuntas) dan siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu DI dengan nilai perolehan 35 (belum tuntas). Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa dari pra intervensi ke siklus 1 meningkat sebesar 31,25% dari pra intervensi, kemampuan berhitung siswa mencapai 43,75% dengan skor rata-rata 55,625. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, hasil kemampuan berhitung siswa meningkat menjadi 75% dengan skor rata-rata 70,625. Peningkatan kemampuan berhitung siswa SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat dari pra intervensi sampai siklus I dapat terlihat dalam grafik sebagai berikut:



**Grafik 4.8. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat di Siklus I**

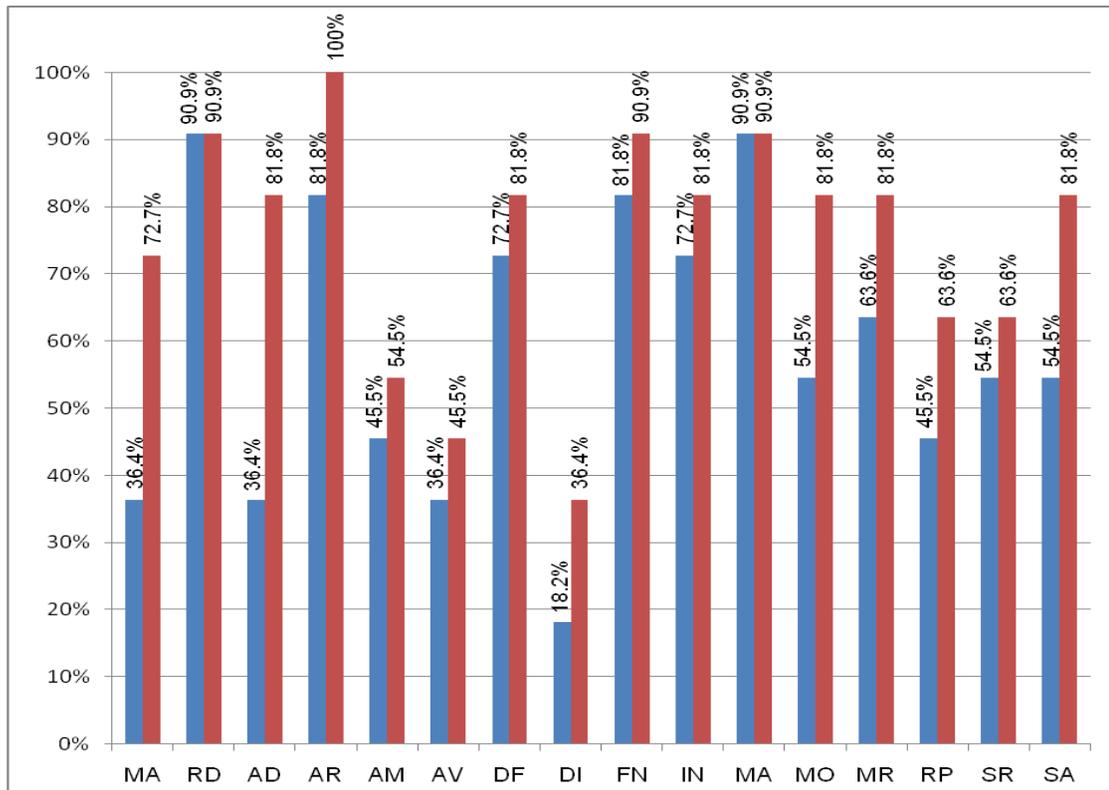
Berdasarkan grafik di atas maka dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan dari pra intervensi ke siklus 1. Berdasarkan grafik dapat diketahui dari 16 orang siswa di kelas I SD Negeri 03 pagi terdapat 12 orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke atas, dan empat orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke bawah.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

Kemampuan berhitung dapat dirinci berdasarkan aspek penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan kemampuan berhitung per aspek tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.12. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Siklus 1**

No	Nama	Skor Pra Intervensi	Skor Siklus 1	Persentase Pra Intervensi	Persentase Siklus 1
1	MA	20	40	36.4%	72.7%
2	RD	50	50	90.9%	90.9%
3	AD	20	45	36.4%	81.8%
4	AR	45	55	81.8%	100%
5	AM	25	30	45.5%	54.5%
6	AV	20	25	36.4%	45.5%
7	DF	40	45	72.7%	81.8%
8	DI	10	20	18.2%	36.4%
9	FN	45	50	81.8%	90.9%
10	IN	40	45	72.7%	81.8%
11	MA	50	50	90.9%	90.9%
12	MO	30	45	54.5%	81.8%
13	MR	35	45	63.6%	81.8%
14	RP	25	35	45.5%	63.6%
15	SR	30	35	54.5%	63.6%
16	SA	30	45	54.5%	81.8%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik kemampuan berhitung aspek penjumlahan, sebagai berikut:



**Grafik 4.9. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Siklus 1**

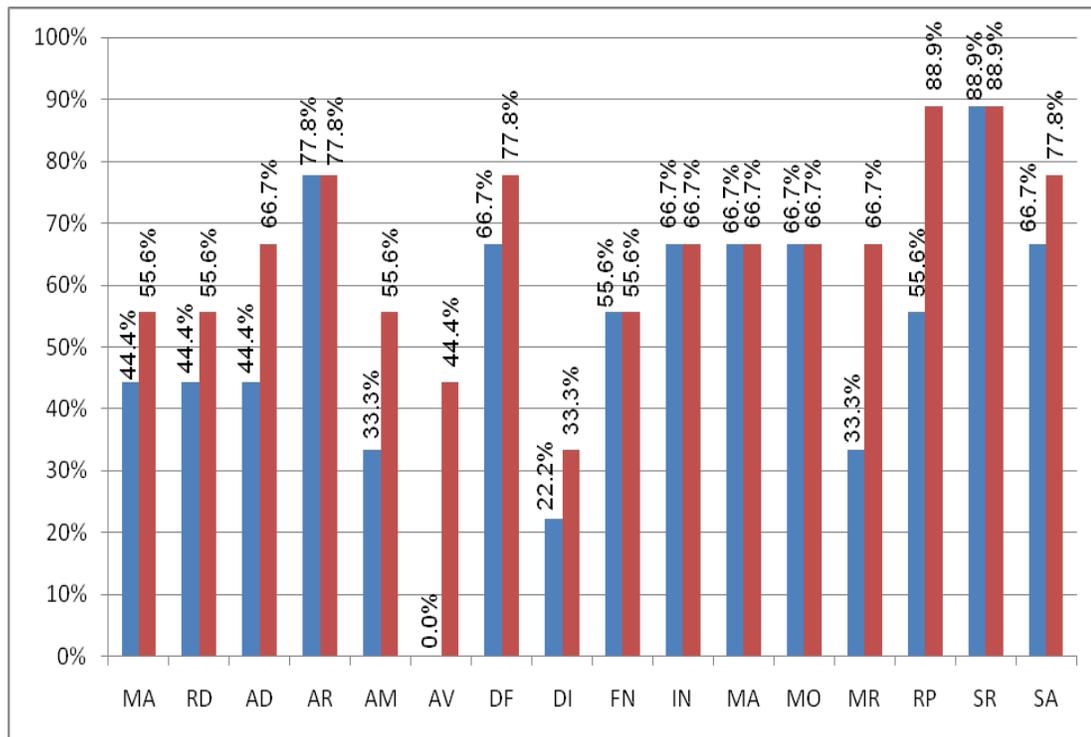
Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung pada aspek penjumlahan mulai berkembang. Pada pra intervensi RD dan MA mendapatkan skor tertinggi yaitu 50 dengan persentase 90,9% dan DI mendapatkan perolehan skor terendah yaitu 10 dengan persentase 18,2%. Setelah diberikan tindakan di siklus 1, maka terjadi peningkatan pada beberapa anak. Berdasarkan grafik, dapat dilihat bahwa dalam aspek penjumlahan, skor dan persentase tertinggi diperoleh

oleh AR yang mendapatkan skor 55 dengan persentase 100%, sedangkan skor terendah tetap diperoleh oleh DI yang mendapatkan skor 20 dengan persentase 36,4%. Walaupun begitu adanya tetap terjadi peningkatan pada DI di aspek penjumlahan. Hal tersebut terjadi karena stimulasi yang dilakukan melalui bermain monopoli. Aspek yang selanjutnya akan dilihat adalah aspek pengurangan. Aspek pengurangan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.13. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Siklus 1**

No	Nama	Skor Pra Intervensi	Skor Siklus 1	Persentase Pra Intervensi	Persentase Siklus 1
1	MA	20	25	44.4%	55.6%
2	RD	20	25	44.4%	55.6%
3	AD	20	30	44.4%	66.7%
4	AR	35	35	77.8%	77.8%
5	AM	15	25	33.3%	55.6%
6	AV	0	20	0%	44.4%
7	DF	30	35	66.7%	77.8%
8	DI	10	15	22.2%	33.3%
9	FN	25	25	55.6%	55.6%
10	IN	30	30	66.7%	66.7%
11	MA	30	30	66.7%	66.7%
12	MO	30	30	66.7%	66.7%
13	MR	15	30	33.3%	66.7%
14	RP	25	40	55.6%	88.9%
15	SR	40	40	88.9%	88.9%
16	SA	30	35	66.7%	77.8%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik kemampuan berhitung aspek pengurangan, sebagai berikut:



**Grafik 4.10. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Siklus 1**

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung pada aspek pengurangan mulai berkembang. Pada pra intervensi SR mendapatkan skor tertinggi yaitu 40 dengan persentase 88.9% dan AV mendapatkan perolehan skor terendah yaitu 0 dengan persentase 0%. Setelah diberikan tindakan di siklus 1, maka terjadi peningkatan pada beberapa anak. Berdasarkan grafik, dapat dilihat bahwa dalam aspek pengurangan, skor dan persentase tertinggi diperoleh oleh RP dan SR yang mendapatkan skor 40 dengan persentase 88,9%, sedangkan

skor terendah diperoleh oleh DI yang mendapatkan skor 15 dengan persentase 33.3%. Peningkatan yang pesat terjadi pada MR yang sebelumnya memperoleh skor 15 kemudian meningkat menjadi 30. Hal tersebut terjadi karena stimulasi yang dilakukan melalui bermain monopoli.

Aspek penjumlahan dan pengurangan yang telah dibahas sebelumnya memiliki indikator dari setiap bagiannya. Indikator yang selanjutnya akan dibahas merupakan lanjutan dari pembahasan indikator di pra intervensi. Indikator tersebut yaitu penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan, pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka dan menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan. Berikut adalah data masing-masing indikator:

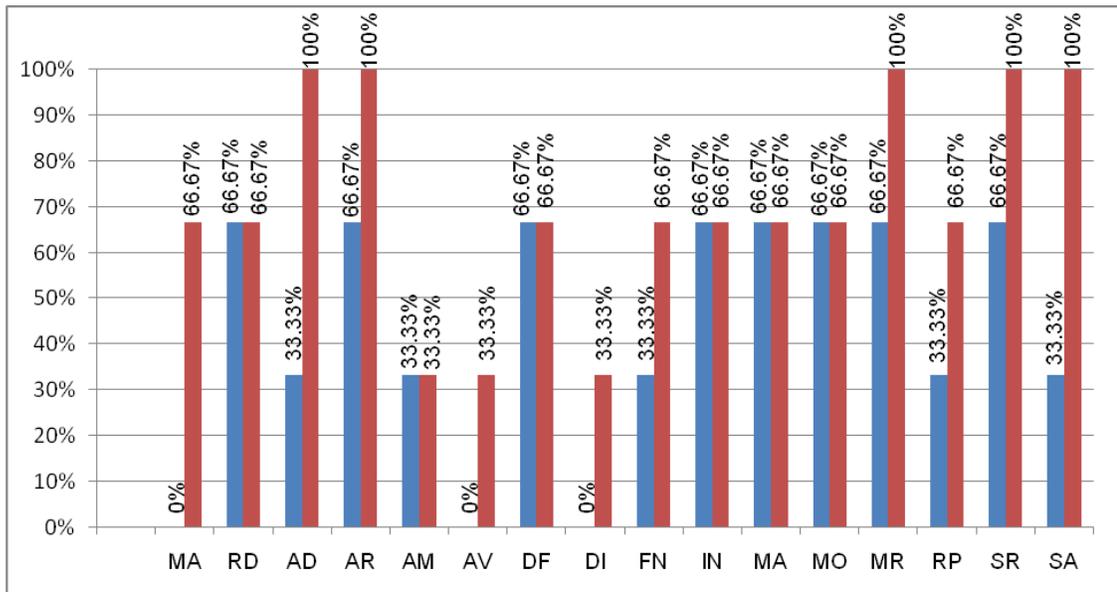
a) Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka



**Grafik 4.11. Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 1**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa RD, AR, FN, IN, dan MA memperoleh skor tertinggi yaitu 10 di siklus 1. Siswa yang lainnya memperoleh 50% dari skor tertinggi, dengan skor 5 yang dicapai 62.5% siswa atau sebanyak 10 orang siswa.

b) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan

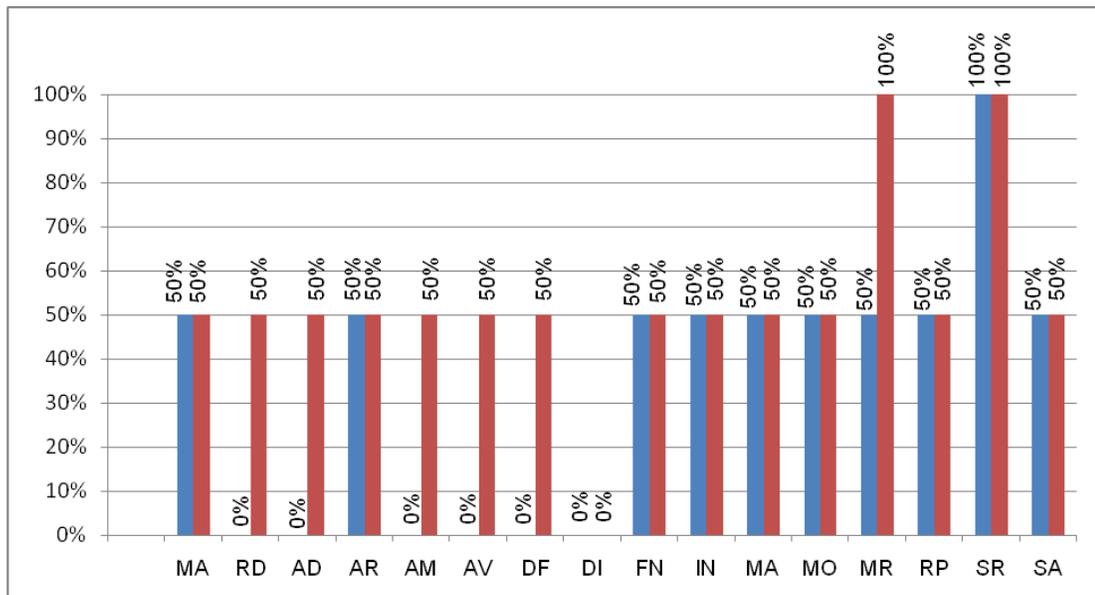


**Grafik 4.12. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 1**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus 1, terdapat 31.25% siswa yang memperoleh skor maksimal, yaitu sebanyak 5 orang siswa yang memperoleh skor maksimal yaitu 15 antara lain AD, AR, MR, SR dan SA. Rata-rata siswa memperoleh 66,67% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 10. Terdapat juga siswa yang memperoleh

33,33% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 5. Tiga orang siswa mendapatkan skor nol, yaitu MA, AV, dan DI.

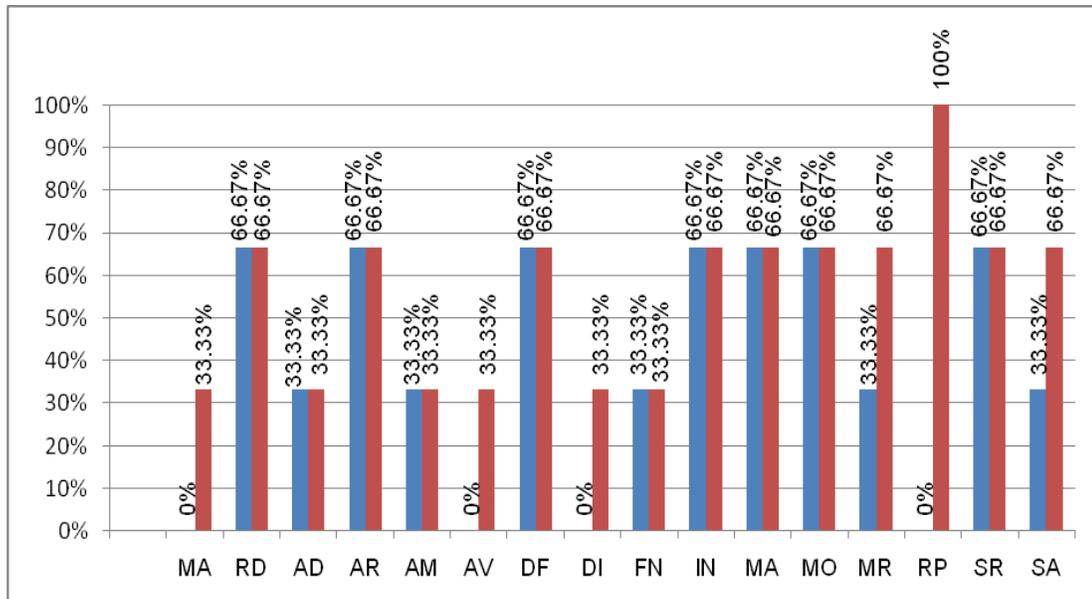
c) Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka



**Grafik 4.13. Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 1**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator mengurangkan bilangan dua angka dengan dua angka siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus 1, terdapat 12,5% siswa yang memperoleh skor maksimal, yaitu sebanyak 2 orang siswa yang memperoleh skor maksimal yaitu 10 antara lain MR dan SR. Rata-rata siswa memperoleh 50% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 5. Terdapat juga satu orang siswa yang memperoleh skor nol, yaitu DI.

d) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan



**Grafik 4.14. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 1**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa hasil asesmen peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus 1, terdapat satu orang siswa yang memperoleh skor maksimal, yaitu RP, jika dilihat peningkatan yang terjadi pada RP sangat besar dengan perolehan data skor nol menjadi 100%. Rata-rata siswa memperoleh 66,67% dari skor tertinggi, yaitu sebesar 10. Skor terendah di siklus 1 berada pada persentase 33,33% dari skor maksimal

Setelah diketahui perolehan nilai berhitung siswa secara klasikal maka selanjutnya akan dijelaskan mengenai perolehan nilai dan skor kemampuan secara individu. Perolehan nilai berhitung siswa secara individu merupakan lanjutan dari pengamatan siswa berdasarkan perolehan nilai secara klasikal. Perolehan nilai kemampuan berhitung secara individu, sebagai berikut:

a) MA

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, MA mendapatkan skor pra intervensi 40. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, MA mendapatkan skor 65. Terdapat peningkatan skor pada MA yang cukup besar, meskipun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

**Tabel 4.14. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung MA**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
MA	Penjumlahan	20	40
	Pengurangan	20	25
Jumlah skor		40	65

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa skor MA di pra intervensi adalah 40 dan skor MA di siklus 1 adalah 65. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada MA berdasarkan skor yang diperolehnya. Walaupun terjadi peningkatan, tetapi MA belum tuntas di siklus 1 karena nilai yang diperolehnya masih berada di bawah KKM.

## b) RD

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, RD mendapatkan skor pra intervensi 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, RD mendapatkan skor 75. Jika dilihat pada tabel, maka terdapat peningkatan skor dan nilai pada RD di siklus 1.

**Tabel 4.15. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung RD**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
RD	Penjumlahan	50	50
	Pengurangan	20	25
Jumlah skor		70	75

Meskipun RD belum mendapatkan skor maksimal, namun RD telah mencapai KKM yang telah diterapkan. Jika dilihat pada tabel, nilai RD di pra intervensi/pra tindakan telah mencapai KKM, dan di siklus 1 terjadi peningkatan. Pada aspek penjumlahan, RD bisa mencapai skor maksimal, yaitu pada indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan satu angka dan menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka. Jika dilihat dalam tabel maka aspek pengurangan masih mendapatkan skor lebih kecil daripada aspek penjumlahan, yaitu pengurangan mendapatkan skor 25 dari skor maksimal 45.

## c) AD

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, AD mendapatkan skor pra intervensi 40. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, AD mendapatkan skor 75. Terdapat peningkatan skor dan nilai pada AD yang sangat besar. Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai AD di pra intervensi belum memenuhi KKM, sedangkan di siklus 1 nilai AD telah memenuhi KKM.

**Tabel 4.16. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung AD**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
AD	Penjumlahan	20	45
	Pengurangan	20	30
Jumlah skor		40	75

Jika dilihat dalam tabel, aspek penjumlahan mengalami peningkatan yang cukup besar. Penjumlahan pada pra tindakan/pra intervensi mendapatkan skor 20 dari total skor maksimal 55, sedangkan di siklus 1 mendapatkan skor 45 dari total skor maksimal 55. Skor pengurangan juga meningkat cukup besar, walaupun masih belum mencapai skor maksimal. AD mendapatkan skor pengurangan 30 dari skor maksimal 45.

## d) AR

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, AR mendapatkan skor pra intervensi 80. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, AR mendapatkan skor 90. Terdapat peningkatan skor pada AR. Walaupun skor AR di pra intervensi telah tuntas berdasarkan KKM, namun di siklus 1 AR tetap semangat dalam belajar sehingga skor perolehan kemampuan berhitungnya meningkat.

**Tabel 4.17. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung AR**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
AR	Penjumlahan	45	55
	Pengurangan	35	35
Jumlah skor		80	90

Jika dilihat dalam tabel, skor AR di siklus 1 nyaris sempurna. Terlihat dari tabel AR telah menguasai aspek penjumlahan dengan indikator penjumlahan bilangan satu angka dengan dua angka dan penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh. AR mendapatkan skor maksimal pada aspek penjumlahan yaitu 55. Aspek pengurangan AR belum mengalami peningkatan.

## e) AM

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, AM mendapatkan skor pra intervensi 40. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, AM mendapatkan skor 55. Terdapat peningkatan skor pada AM. Walaupun skor AM belum tuntas berdasarkan KKM, namun di siklus 1 telah terjadi peningkatan berdasarkan skor AM.

**Tabel 4.18. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung AM**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
AM	Penjumlahan	25	30
	Pengurangan	15	25
Jumlah skor		40	55

Jika dilihat dalam tabel, skor AM di siklus 1 masih termasuk rendah, karena KKM yang akan dicapai adalah 70. Berdasarkan aspek yang telah dicapai AM, maka dapat dilihat bahwa aspek pengurangan meningkat cukup baik.

## f) AV

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, AV mendapatkan skor pra intervensi 40. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, AV mendapatkan skor 45. Terdapat peningkatan skor kemampuan berhitung

pada AV. Walaupun skor AV di pra intervensi belum tuntas berdasarkan KKM, namun di siklus 1 skor AV telah meningkat.

**Tabel 4.19. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung AV**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
AV	Penjumlahan	20	25
	Pengurangan	0	20
Jumlah skor		20	45

Jika dilihat dalam tabel, skor penjumlahan meningkat pada siklus 1. Skor penjumlahan AV di siklus 1 adalah 25 dari total skor maksimal 45. Aspek pengurangan di pra intervensi adalah nol, kemudian meningkat menjadi 20 di siklus 1.

g) DF

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, DF mendapatkan skor pra intervensi 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, DF mendapatkan skor 80. Terdapat peningkatan skor kemampuan berhitung pada DF.

**Tabel 4.20. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung DF**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
DF	Penjumlahan	40	45
	Pengurangan	30	35
Jumlah skor		70	80

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, DF sudah tuntas berdasarkan KKM, dengan skor 70. Pada tahap selanjutnya yaitu di siklus 1, DF berhasil mendapatkan skor melewati KKM, yaitu 80. Peningkatan yang terjadi berdasarkan skor kemampuan berhitung yang diperoleh DF cukup baik. Skor yang diperoleh DF pada aspek penjumlahan dan pengurangan meningkat cukup besar, pada aspek penjumlahan DF memperoleh skor 45 dari total skor maksimal 55. Peningkatan pada aspek pengurangan dapat dilihat pada skor DF sebesar 35 dari total skor maksimal 45.

h) DI

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, DI mendapatkan skor 20. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, DI mendapatkan skor 35. Terdapat peningkatan skor pada DI. Skor yang diperoleh DI di pra siklus/pra intervensi belum tuntas karena belum mencapai KKM. Skor yang diperoleh DI

di siklus 1 juga belum tuntas karena belum mencapai KKM. Skor yang diperoleh DI dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.21. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung DI**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
DI	Penjumlahan	10	20
	Pengurangan	10	15
Jumlah skor		20	35

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra siklus, DI mendapatkan skor yang sangat rendah, skor yang diperoleh DI pada aspek penjumlahan pada pra tindakan/pra intervensi hanya 10 dari skor maksimal 55, begitupun pada aspek pengurangan DI hanya memperoleh skor 10 dari skor maksimal 45. Setelah dilaksanakan tindakan, maka terdapat peningkatan di siklus 1. Walaupun peningkatan masih rendah, namun DI bisa memperoleh skor 20 dari skor maksimal 55 pada aspek penjumlahan.

i) FN

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, FN mendapatkan skor pra intervensi dengan 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, FN mendapatkan skor 75. Terdapat peningkatan skor pada FN. Walaupun FN di pra intervensi telah tuntas berdasarkan KKM, namun di siklus 1 perolehan

nilai FN meningkat walaupun kecil. Skor yang diperoleh FN dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.22. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung FN**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
FN	Penjumlahan	45	50
	Pengurangan	25	25
Jumlah skor		70	75

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra siklus, FN telah mendapatkan skor yang cukup bagus yaitu 70, dan merupakan skor minimal KKM. Setelah dilakukan tindakan, nilai FN meningkat menjadi 75. Jika dilihat dalam tabel siklus 1, FN memperoleh peningkatan pada aspek penjumlahan, yaitu memperoleh skor 50 dari skor maksimal 55. Skor FN pada aspek pengurangan belum mengalami peningkatan, yaitu 25 dari total skor maksimal 45.

j) IN

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, IN mendapatkan skor pra intervensi 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, IN mendapatkan skor 75. Terdapat peningkatan skor pada INI. Walaupun IN di pra intervensi telah tuntas berdasarkan KKM, namun di siklus 1 IN mengalami

peningkatan. Skor yang diperoleh IN dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.23. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung IN**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
IN	Penjumlahan	40	45
	Pengurangan	30	30
Jumlah skor		70	75

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, IN telah mendapatkan skor yang cukup bagus yaitu 70, dan merupakan skorminimal KKM. Setelah dilakukan tindakan, skor IN meningkat menjadi 75.

k) MA

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, MA mendapatkan skor pra intervensi 80. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, ternyata dari belum ada peningkatan dari MA. Skor kemampuan berhitung MA di siklus 1 tetap 80. Walaupun begitu, MA telah mencapai KKM. Skor yang diperoleh MA dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.24. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung MA**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
MA	Penjumlahan	50	50
	Pengurangan	30	30
Jumlah skor		80	80

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, MA telah mendapatkan skor bagus yaitu 80, sehingga melebihi KKM yaitu 70. Setelah dilakukan tindakan, nilai MA belum mengalami peningkatan. Skor yang diperoleh MA sama antara pra intervensi dan siklus 1.

I) MO

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, MO mendapatkan skor pra intervensi 60. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, MO mendapatkan skor 75 sehingga terdapat peningkatan skor pada MO. Pada tahap pra intervensi/pra tindakan, MO belum dapat mencapai KKM sebesar 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, nilai MO meningkat menjadi 75. Skor yang diperoleh MO dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.25. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung MO**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
MO	Penjumlahan	30	45
	Pengurangan	30	30
Jumlah skor		60	75

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pratindakan, MO mengalami peningkatan yang cukup bagus. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penjumlahan MO di siklus 1 mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 55. Jika dilihat dalam tabel aspek pengurangan antara pra intervensi dan siklus 1 MO mendapatkan skor yang sama yaitu 30 dari total skor 45.

m) MR

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, MR mendapatkan skor pra intervensi 50. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, MR mendapatkan skor 70. Terdapat peningkatan skor pada MR, pada pratindakan nilai yang diperoleh MR masih belum tuntas berdasarkan KKM. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1 nilai MR tuntas, berdasarkan KKM, yaitu 70. Skor yang diperoleh MR dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.26. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung MR**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
MR	Penjumlahan	35	45
	Pengurangan	15	30
Jumlah skor		50	70

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, MR mengalami peningkatan yang cukup bagus. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penjumlahan MR di siklus 1 mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 55. Aspek pengurangan juga mengalami peningkatan, yaitu dari skor 15 di pra intervensi dan meningkat menjadi 30 di siklus 1

n) RP

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, RP mendapatkan skor pra intervensi 50. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, RP mendapatkan skor 75. Terdapat peningkatan skor dan nilai pada RP setelah dilakukan tindakan di siklus 1. Sebelum dilakukan tindakan, skor yang didapat oleh RP masih belum tuntas berdasarkan KKM. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, skor yang diperoleh RP tuntas berdasarkan KKM. Skor yang diperoleh RP dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.27. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung RP**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
RP	Penjumlahan	25	35
	Pengurangan	25	40
Jumlah skor		50	75

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, RP mengalami peningkatan yang cukup bagus. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penjumlahan RP di siklus 1 mendapatkan skor 35 dari skor maksimal 55. Aspek pengurangan meningkat dari skor 25 di pra intervensi, meningkat menjadi 40 di siklus 1.

o) SR

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, SR mendapatkan skor pra intervensi 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, SR mendapatkan skor 75. Terdapat peningkatan skor pada SR. Skor SR di pra penelitian/pra intervensi telah tuntas berdasarkan KKM, setelah diberi tindakan, skor SR meningkat cukup bagus. Skor yang diperoleh SR dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.28. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1 Kemampuan Berhitung SR**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
SR	Penjumlahan	30	35
	Pengurangan	40	40
Jumlah skor		70	75

Jika dilihat dalam tabel, pada tahap pra intervensi/pra tindakan, SR mengalami peningkatan yang cukup bagus. Aspek pengurangan SR mendapatkan skor 40. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penjumlahan SR meningkat 5 poin, di siklus 1 mendapatkan skor 35 dari skor maksimal 55.

p) SA

Berdasarkan perolehan skor kemampuan berhitung, SA mendapatkan skor pra intervensi 60. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, SA mendapatkan skor 80. Terdapat peningkatan skor pada SA. Sebelumnya skor SA belum tuntas berdasarkan KKM. Setelah diberi tindakan di siklus 1, skor SA telah meningkat dan tuntas berdasarkan KKM. Skor yang diperoleh SA dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 4.29. Tabel Skor Pra Intervensi dan Siklus 1  
Kemampuan Berhitung SA**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (Skor)
SA	Penjumlahan	30	45
	Pengurangan	30	35
Jumlah skor		60	80

Jika dilihat dalam tabel, pada siklus 1, SA mengalami peningkatan yang cukup bagus. Aspek pengurangan SA mendapatkan skor 30. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penjumlahan SA di siklus 1 mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 55.

#### **4) Refleksi Siklus I**

Refleksi ini dilakukan untuk melihat tindakan yang diberikan dan dampak dari kemampuan berhitung dengan bermain monopoli di SD Negeri 03 Pagi. Pada tahap ini, peneliti bersama kolabolator mendiskusikan tercapai atau tidak tujuan pembelajaran. Peneliti bersama kolabolator mendiskusikan hasil pengamatan terhadap tindakan yang telah dilakukan. Refleksi siklus I dihasilkan dari catatan refleksi pelaksanaan proses pembelajaran yang dibuat pada tiap catatan lapangan (pertemuan 1–9) seperti yang telah ditampilkan sebelumnya. Hasil refleksi siklus 1 menunjukkan bahwa pada saat bermain monopoli terdapat siswa yang mendapatkan kartu kesempatan dan kartu pintar. Selain itu terdapat juga kemampuan berhitung siswa yang terlihat

dalam menghitung mata dadu (CLO-02, b.91). Saat bermain monopoli terdapat siswa yang tidak mengikuti aturan bermain dengan benar. Hal tersebut dapat peneliti dan guru lihat saat pembagian kupon, masih ada yang mengambil kupon seenaknya (CLO-02, b. 88–91).

Pada pertemuan kedua di kegiatan inti, Guru menuliskan contoh soal dan mengajak siswa/i untuk sama–sama menghitung jumlahnya (CLO-03, b. 12–15). Setelah menghitung jumlah dari soal yang diberikan guru, siswa kemudian membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO–03, b. 21–24). Peneliti kemudian kembali menjelaskan tata cara bermain monopoli (CLO–03, b. 29–59). Hal ini peneliti lakukan supaya siswa tidak kebingungan saat bermain. Peneliti menemukan masih terdapat siswa yang ragu untuk mengambil kartu kesempatan saat berhenti di petak kesempatan, sehingga peneliti mengambilkannya dan menjelaskan kembali jika berhenti di petak kesempatan atau kartu pintar wajib mengambil kartunya dan menjalankan perintah di dalam kartu.

Pada pertemuan ketiga guru mulai memberikan apersepsi dengan cara menanyakan kepada siswa tentang menjumlahkan bilangan yang angkanya besar menggunakan jari tangan (CLO–04, b. 26). Guru juga menarik minat siswa dengan memberikan stimulus ringan (CLO–04, b. 43–54). Saat bermain monopoli terdapat beberapa siswa yang kesulitan saat menyelesaikan soal yang didapat di kartu pintar (CLO–04, b. 135).

Pada pertemuan keempat, guru terlebih dahulu merangsang siswa untuk mengingat kembali proses penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-05, b. 10). Avip terlihat kesulitan mengerjakan soal yang dia dapat di kartu pintar (CLO-05, b. 61-62). Sahla juga kesulitan saat mengerjakan soal yang dia dapat di kartu pintar, namun Sela membantu dia menunjukkan cara mengerjakannya (CLO-05, b. 64-67). Setelah selesai bermain, gurupun melakukan tanya jawab dengan siswa tentang situasi bermain yang mereka jalani (CLO-05, b. 70).

Pada pertemuan kelima, saat bermain juga ada tutor sebaya yang membantu saat temannya mengalami kesulitan dalam menghitung (CLO-06, b.46). Beberapa kelompok yang lain juga ada yang mengalami kesulitan saat menghitung soal yang berada di kartu pintar, namun dibantu oleh teman sekelompok. Tutor sebaya bukan bertujuan untuk memberitahu isinya melainkan memberitahu bagaimana cara mengerjakan soal yang didapat. Setelah selesai bermain monopoli, guru bertanya apakah siswa senang atau tidak dalam bermain monopoli. Ternyata, seluruh siswa menjawab bahwa dia senang bermain monopoli (CLO-06, b. 64).

Pertemuan keenam, Guru melakukan tanya jawab dengan siswa saat menjelaskan untuk merangsang siswa dalam berfikir (CLO-07, b.18-22). Setelah guru berhitung bersama siswa kemudian guru meminta siswa membuat kelompok untuk bermain monopoli (CLO-07, b.31). Terdapat siswa dikelompok 1 mendapat kartu pintar yang berisi 59-6 dan kesulitan karena

kurang teliti mengerjakannya, sehingga dibantu oleh salah satu teman kelompok untuk menyelesaikan soal yang (CLO-07, b.41–44). Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan dalam bermain monopoli yaitu tutor sebaya. Di kelompok 2, terjadi sedikit keributan. terdapat siswa yang tidak sabar menunggu gilirannya (CLO-07, b.46–48).

Pertemuan ketujuh terdapat beberapa siswa yang bisa menjawab kartu kesempatan dan kartu pintar dengan benar sehingga berhak mendapatkan kupon (CLO-08, b.41–43). Di kartu pintar juga terdapat pernyataan untuk mengeluarkan kupon yang dimiliki, sehingga cocok untuk diaplikasikan dengan (CLO-08, b.47–49). Pada pertemuan ini, juga terdapat tutor sebaya (CLO-08, b.49–52).

Pada pertemuan kedelapan banyak siswa yang menjalankan bidak dan mendapat perintah di kartu pintar dan kartu kesempatan, ada yang dibantu tutor sebaya dan ada juga yang mengerjakan sendiri (CLO-09, b.64–65), (CLO-09, b.66–68), (CLO-09, b.70–73). Melalui tutor sebaya, siswa yang sebelumnya enggan mengerjakan perintah yang ia dapat di kartu pintar menjadi semangat kembali mengerjakan (CLO-09, b.68–70). Terdapat juga siswa yang mendapatkan kartu kesempatan yang berisi bayar ayam goreng, sehingga kupon yang dimiliki menjadi berkurang, namun siswa tersebut tetap menjalankan aturan dalam bermain (CLO-09, b.68–70). Terdapat juga siswa yang membayar denda karena berhenti di petak yang telah dimiliki temannya (CLO-09, b.81–85).

Pertemuan kesembilan guru mengkondisikan kesiapan siswa di awal kegiatan (CLO-10, b.–8). Guru kemudian mengajukan tanya jawab kepada siswa (CLO-10, b.10–12). Tanya jawab di awal kegiatan inti dimaksudkan untuk merangsang ingatan siswa tentang berhitung. Guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok sesuai dengan kelompok bermain monopoli dan memberikan soal latihan berhitung, jika ada dalam kelompok tersebut yang tidak ikut menjawab soal maka akan diberikan pertanyaan lisan oleh guru (CLO-10, b.12–17). Hal ini dimaksudkan guru supaya siswa terlibat aktif.

Refleksi berdasarkan tindakan yang telah dilakukan di siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kemampuan berhitung siswa pada seluruh kompetensi telah mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat terlihat pada persentase di siklus 1 yang meningkat menjadi 75% dengan rata–rata skor 70,625.
- b) Pada kegiatan awal di siklus 1, guru membuka kegiatan dengan memberikan kaitan terlebih dahulu untuk merangsang daya fikir siswa. Walaupun rata–rata di kegiatan awal minim nyanyian, namun guru bisa mengawali dengan baik sehingga mengundang minat siswa untuk belajar.
- c) Pada kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dipelajari, hal ini bertujuan supaya siswa paham atau minimal siswa tahu apa yang akan dipelajarinya dan bagaimana cara mengerjakannya. Setelah guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari, barulah guru membimbing siswa untuk membuat kelompok

bermain monopoli. Permainan monopoli yang dirancang khusus untuk siswa kelas 1 semester 2. Oleh karena itu pada kartu kesempatan dan kartu pintar, terdapat pertanyaan dan pernyataan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari saat itu.

- d) Terdapat tutor sebaya pada masing–masing kelompok, Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa mandiri dan bisa mengerjakan soal yang dimaksud tanpa mencotek.
- e) Terdapat *reward* dan *punishman* apabila siswa bisa menjawab soal yang dia dapat dari kartu pintar dan *reward* juga diberikan saat siswa menjalankan perintah yang terdapat di kartu kesempatan. *Punishmen* diberikan saat siswa tidak mau melaksanakan kegiatan bermain sesuai dengan aturan. *Punishmen* yang diberikan berupa nasehat dari guru, jika siswa berhenti di kartu pintar dan tidak mau menjawab, juga tidak mau belajar dengan tutor sebaya (sudah diberi tahu caranya tapi tidak mau mengerjakan), maka kupon yang tertera di kartu pintar tersebut akan menjadi milik teman yang menjadi tutor sebaya.
- f) Ketika kegiatan bermain monopoli telah selesai, guru kemudian membahas mengenai kegiatan bermain dan soal yang didapat, melalui perwakilan kelompok. Guru melakukan tanya jawab, supaya siswa lebih aktif dalam belajar. Guru juga membahas mengenai soal yang didapat di kartu pintar namun belum bisa dijawab oleh kelompok. Setelah kegiatan bermain selesai, guru juga menanyakan pada masing–masing kelompok

tentang pemenang di setiap kelompok. Pemenang adalah yang mendapatkan kupon paling banyak. Pemenang akan terus di catat dan akan diberikan hadiah nantinya di akhir siklus 2.

- g) Saat terjadinya tanya jawab guru juga memberikan reward kepada siswa yang bisa menjawab. Reward berupa pujian (bagus, pintar, atau tepuk tangan), apabila siswa tidak bisa menjawab, guru membimbing siswa supaya lebih paham dan memberikan motivasi supaya bisa mengerjakan.
- h) Pada kegiatan penutup, guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan bersama tentang pembelajaran yang telah dia dapatkan, dilanjutkan dengan menyelesaikan soal–soal latihan secara mandiri.

Menurut peneliti sejauh ini, metode bermain monopoli telah memberikan dampak yang sangat baik bagi peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi. Jika dilihat dari peningkatan yang telah terjadi di siklus 1, maka pencapaiannya telah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diinginkan guru. Akan tetapi, dibalik kelebihan tentu ada kekurangan. Peneliti juga melihat terdapat beberapa kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan siklus 1. Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Berdasarkan aspek pembagian kupon dalam bermain monopoli masih belum cukup banyak, sehingga siswa yang terkena denda kuponnya akan cepat habis dan tidak bisa membeli petak.

- b) Petak kartu pintar belum tepat mengenai sasaran, maksudnya adalah masih terdapat beberapa siswa yang belum mendapatkan petak kartu pintar.
- c) Pembagian kelompok mulai dari pertemuan pertama sampai terakhir anggotanya tidak berubah, sehingga yang menjadi pemenang pada kelompok biasanya didominasi oleh orang yang sama.
- d) Masih terdapat siswa yang tidak mengikuti peraturan bermain, seperti melangkahkan bidaknya sebelum teman selesai.
- e) Pengawas bank tiap harinya sama sehingga yang lain tidak mendapatkan pengalaman saat menjadi bank, seperti menghitung kupon, membagikan kupon dan menuliskan nama pemenang pada secarik kertas.
- f) Masih terdapat beberapa siswa yang bingung saat menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka, penjumlahan dan pengurangan dua angka dengan dua angka dalam kehidupan sehari-hari melalui soal cerita.

Berdasarkan data yang diperoleh, keberhasilan kemampuan berhitung di siklus 1 telah mencapai 75%. Pencapaian tersebut telah melewati batas yang telah disepakati sebesar 71%. Jika dilihat dari persentase ketuntasan dari pra intervensi ke siklus 1, telah terjadi peningkatan sebesar 31,25%. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan persentase ketuntasan di pra intervensi sebesar 43,75% kemudian meningkat di siklus 1 menjadi 75%. Hal tersebut

berarti peningkatan kemampuan berhitung yang diinginkan oleh peneliti dan kolaborator telah tercapai. Akan tetapi, peneliti dan kolaborator tetap melanjutkan ke siklus 2. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan berikut:

- a) Peneliti dan kolaborator ingin mencapai hasil maksimal dengan memperbaiki kekurangan di siklus 1.
- b) Peneliti dan kolaborator ingin melihat apakah di siklus 2 akan terjadi kembali peningkatan kemampuan berhitung walaupun menggunakan metode yang sama dan indikator yang sama (keajegan).
- c) Peneliti dan kolaborator ingin mengetahui apakah penyempurnaan yang terjadi di siklus 2 akan memberikan dampak peningkatan kemampuan berhitung yang lebih besar.

Oleh karena itu, berdasarkan kesepakatan peneliti dan kolaborator, kekurangan yang terdapat di siklus 1 akan menjadi acuan perbaikan di siklus ke 2.

### **c. Deskripsi Data Siklus II**

Pelaksanaan tindakan di siklus II diberikan selama enam kali pertemuan, sejak tanggal 16 Mei sampai 4 Juni 2014. Setiap kali pertemuan berlangsung selama 60 menit. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai perancang tindakan dan pengamat, guru sebagai pelaksana kegiatan, dan penjaga sekolah yang sedang kuliah di UT sebagai observer dan kolaborator. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran pada

penelitian ini terdiri atas: langkah perencanaan, langkah pelaksanaan, langkah observasi, dan langkah evaluasi dan refleksi dalam pencapaian target kompetensi.

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2, direncanakan terdiri dari 6 kali pertemuan dengan indikator yang sama dan media yang sama. Walaupun sama, namun ada yang sedikit berbeda di siklus 2. Perbedaan yang akan dilakukan di siklus 2 yaitu:

- 1) Kartu kesempatan yang digunakan dalam bermain monopoli yang dirancang, banyak yang mengarah kepada kartu pintar, misalnya: maju sampai kartu pintar, kembali menuju kartu pintar, pilih kartu pintar atau denda 2 kupon. Hal tersebut dimaksudkan supaya peluang banyaknya siswa yang menjawab soal yang tertera di kartu pintar semakin besar.
- 2) Kupon yang digunakan dalam bermain dibagikan lebih banyak dibandingkan yang diberikan di siklus 1. Di siklus 2, pemberian kupon sebesar 50 kupon yang dirinci, tiga belas lembar kupon 1, lima lembar kupon 2, tiga lembar kupon 3, dua lembar kupon empat, dan dua lembar kupon 5. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelian petak.
- 3) Siswa yang bertanggung jawab menjadi pemegang bank juga berbeda tiap harinya. Hal tersebut dimaksudkan supaya masing–masing siswa mendapatkan pengalaman yang sama saat berperan menjadi bank. Tanggung jawab bank disini adalah menghitung dan membagikan

kupon kepada masing–masing peserta. Bank juga bertanggung jawab memberikan kembalian saat siswa membeli petak. Selain menjadi peserta juga dalam bermain, bank juga bertanggung jawab mencatat siapa pemenang dalam bermain monopoli pada saat itu.

- 4) Kelompok siswa yang terdapat di siklus 1, diubah saat memasuki siklus ke dua. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa tidak bosan dengan kelompok yang itu–itu saja. Selain itu, tujuan utama merubah kelompok adalah memposisikan siswa secara imbang.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya, berikut ini adalah langkah-langkah kemampuan berhitung melalui bermain monopoli, yaitu:

#### **1) Perencanaan**

Pada langkah perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah yaitu: menentukan target pencapaian kompetensi, mendesain pembelajaran, dan menetapkan jadwal pelaksanaan pembelajaran.

##### **a) Menentukan Target Pencapaian Kompetensi**

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 SD, peneliti menentukan target pencapaian kompetensi pada intervensi tindakan siklus II yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.30. Target Pencapaian Kompetensi**

SK	KD	Indikator Pencapaian
Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka</li> <li>Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh</li> <li>Melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka</li> <li>Melakukan operasi hitung pengurangan bilangan kelipatan sepuluh</li> <li>Melakukan operasi hitung pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka</li> <li>Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk soal cerita.</li> <li>Mengulang indikator-indikator yang telah dipelajari dan melakukan tes akhir siklus</li> </ol>

#### **b) Mendesain Pembelajaran**

Penerapan bermain monopoli merupakan intervensi tindakan yang didesain oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dalam hal ini peneliti membatasi dengan penjumlahan, pengurangan dan aplikasi penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus 2, rancangan yang dilakukan berdasarkan refleksi di siklus 1. Walaupun hasil yang diperoleh siswa telah meningkat, namun peneliti tetap

melaksanakan siklus 2, hal tersebut berdasarkan dengan pertimbangan yang telah dijelaskan sebelumnya. Desain pembelajaran dituangkan dalam tujuh rencana pembelajaran. Masing-masing rencana pembelajaran dilaksanakan selama dua jam pelajaran (2x30 menit).

### c) Menetapkan Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Jadwal dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang merupakan intervensi tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.31. Jadwal Intervensi Tindakan Siklus II**

Pertemuan Ke-	Waktu, Hari, dan Tanggal Pelaksanaan/Intervensi Tindakan
10	Jumat, 16 Mei 2014 Pukul 09.00–10.00
11	Senin, 26 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30
12	Rabu, 28 Mei 2014 Pukul 10.30–11.30
13	Jumat, 30 Mei 2014 Pukul 09.00–10.00
14	Selasa, 3 Juni 2014 Pukul 10.30–11.30
15	Rabu, 4 Juni 2014 Pukul 10.30–11.30

## 2) Pelaksanaan

Berdasarkan jadwal yang telah ditentukan pelaksanaan intervensi tindakan siklus II dilakukan dalam enam kali pertemuan yakni pertemuan ke-10 sampai pertemuan ke-15. Jadwal pertemuan yang telah ditentukan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas. Deskripsi keenam pertemuan tersebut sebagai berikut.

a) Pelaksanaan Pertemuan Ke-10

Pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Mei 2014, yakni dari pukul 09.00 sampai 10.00 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh.

Pada kegiatan awal kelas, Sebelum mulai pelajaran matematika, guru mengabsen siswa. Guru kemudian mengkondisikan siswa untuk membuka LKS matematika. Sebelum mulai kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab dengan siswa (CLO-11, b.3–6).

Saat masuk ke kegiatan inti, guru kemudian memberikan paparan kembali mengenai penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh, penjumlahan kelipatan sepuluh pada siklus kedua ini merupakan penjumlahan bilangan dua angka yang salah satunya kelipatan sepuluh. Guru kemudian memberikan soal kepada siswa (CLO-11, b.8). Guru menjelaskan bersama siswa menggunakan metode tanya jawab (CLO-11, b.9–21). Setelah menjelaskan, guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli. Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-11, b.23–26). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya

(bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-11, b.27–30).

Ridho di kelompok satu mendapatkan kartu pintar berisi soal  $41 + 20$ , Rido agak sedikit kebingungan mengerjakannya. Maldini yang mendapatkan giliran selanjutnya, kemudian membantu Rido menunjukkan bagaimana cara mengerjakannya (CLO-11, b.51–54). Di kelompok dua terjadi sedikit keributan karena Afif tidak mau menunggu giliran main. Guru kemudian meredakan keributan dan memberikan nasehat kepada Afif kalau dalam bermain itu harus mengikuti aturan mainnya. Kalau Afif tidak bisa mengikuti aturan mainnya Afif tidak diperbolehkan bermain. Afif yang ingin bermain menurut dengan perkataan Bu Guru. Dia mau tertib mengikuti aturan bermainnya (CLO-11, b.55–61). Ikbar di kelompok dua mendapatkan kartu kesempatan berisi kembali ke kartu pintar. Karena Ikbar berhenti di kartu pintar, maka dia harus mengambil kartu pintar yang berisi soal. Ikbar mendapatkan soal  $50+25$ , Ikbar kebingungan dalam mengerjakan soal tersebut, kemudian Arsyah membantu memberitahukan cara mengerjakannya (CLO-11, b.65–70). Sahla di kelompok tiga mendapatkan kartu kesempatan yang berisi pernyataan “ambil kartu pintar”. Sahla kemudian mengambil kartu pintar dan mendapatkan soal  $30 + 30$ , karena Sahla menjawab dengan benar, maka dia berhak mendapatkan kupon yang tertera di kartu pintar (CLO-11, b.61–65).

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-11, b.73–75). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Ikbar di kelompok 1, Ikbar tadi sempat mengalami kebingungan Ikbar saat mendapatkan kartu pintar (CLO-11, b.79). Guru kemudian menanyakan kembali kepada Ikbar bagaimana cara mengerjakannya (CLO-11, b.86–90). Setelah itu, guru kemudian bertanya kepada siswa apakah masih ada pertanyaan yang ingin diajukan (CLO-11, b.93). Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-11, b.98–101).

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS

yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas



**Gambar 4.13. Siswa sedang mengerjakan penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh yang di dapat di kartu pintar**

bersama-sama (CLO-11, b.102–103). Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Setelah selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-11, b.104–106).

b) Pelaksanaan Pertemuan Ke-11

Pertemuan kesebelas dilaksanakan pada hari Senin, 26 Mei 2014 yakni dari pukul 10.30 sampai 11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka.

Pada kegiatan awal kelas, Sebelum mulai pelajaran guru meminta siswa berdoa menurut keyakinannya masing-masing. Kemudian guru mengabsen kehadiran siswa dan mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan (CLO-12, b.15–18).

Saat masuk ke kegiatan inti, guru kemudian memberikan paparan kembali mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-12, b.19–21). Sebelum guru lanjut menjelaskan, guru menertibkan siswa yang mengobrol, karena suara guru tidak bisa terdengar jelas jika siswa ribut (CLO-12, b.23–25). Guru kemudian lanjut menjelaskan tentang

penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka menggunakan soal yang ditulis di papan tulis (CLO-12, b.30–34). Cara yang digunakan di siklus dua lebih panjang daripada yang dijelaskan di siklus satu, namun intinya tetap sama. Hal ini dilakukan supaya siswa kaya dengan pengetahuan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-12, b.36–39). Selain itu, dengan cara panjang diharapkan siswa bisa mengerti tentang puluhan dan satuan, serta membuat kaitan dengan bilangan kelipatan sepuluh. Sebelum lanjut bermain monopoli, guru bertanya terlebih dahulu apakah sudah jelas atau belum (CLO-12, b.45–48). Setelah menjelaskan, guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli. Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-12, b.49–52). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-12, b.52–56). Di siklus ke dua ini, yang menjadi bank tiap hari berbeda. Peraturannyapun dari segi kupon yang diterima juga berbeda, di siklus ke dua kupon yang diterima lebih banyak dari yang diterima di siklus 1 (CLO-12, b.59–66).

Saat bermain monopoli, peneliti dan kolabolator ikut mengawasi jalannya bermain monopoli. Arif di kelompok satu mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan  $35 + 23$  (CLO-12, b.78-79). Rama di kelompok dua mendapatkan kartu pintar berisi soal penjumlahan  $33 + 25$ . Rama ternyata tidak bisa mengerjakan soal tersebut. Arsyah kemudian membantu mengajari Rama mengerjakan soal tersebut (CLO-12, b.81–88). Sahla di kelompok tiga mendapatkan kartu kesempatan yang berisi maju sampai kotak kartu pintar. Sahla kemudian menjalankan perintah yang tertera dan berhenti di kartu pintar. Sahla mendapatkan

soal penjumlahan  $33 + 55$ . Ternyata Sahla bisa mengerjakan dengan benar walaupun agak lama (CLO-12, b.90–99).

Pada kegiatan ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-12, b.101–103).

Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru



**Gambar 4.14. Siswa sedang mengatur tempat duduk untuk membuat kelompok bermain monopoli**

kemudian bertanya kepada Rama di kelompok dua. Rama sempat kebingungan saat mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan bilangan  $33+35$  (CLO-12, b.101–103). Guru kemudian menanyakan kembali kepada Ikbar bagaimana cara mengerjakannya dengan tanya jawab (CLO-12, b.112–120). Setelah itu, guru kemudian bertanya kepada siswa apakah masih ada pertanyaan yang ingin diajukan (CLO-12, b.121–125). Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-12, b.130–132).

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama (CLO-12, b.133–134). Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Setelah selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-12, b.135–137).

#### c) Pelaksanaan Pertemuan Ke-12

Pertemuan keduabelas dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Mei 2014 yakni dari pukul 10.30 sampai 11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah melakukan operasi hitung pengurangan bilangan kelipatan sepuluh.

Pada kegiatan awal kelas, Sebelum mulai kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu meminta siswa untuk berdoa menurut keyakinan masing-masing. Selanjutnya guru membuka kegiatan belajar dengan mengabsen siswa. Hari ini siswa akan belajar tentang pengurangan bilangan kelipatan 10. Sebelum mulai kegiatan inti, guru terlebih dahulu bertanya jawab dengan siswa tentang penjumlahan bilangan kelipatan 10 (CLO-13, b.8–14). Saat masuk ke kegiatan inti, guru kemudian menuliskan contoh soal pengurangan bilangan kelipatan 10, soal yang ditulis guru  $55-20$  (CLO-13, b.15–16). Contoh soal yang

dituliskan guru kemudian akan dibahas bersama siswa melalui tanya jawab.

Guru kemudian menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu dan memberikan stimulus kepada siswa supaya siswa menjawab pertanyaan yang diajukan

oleh guru (CLO-13, b.22–33). Guru kemudian bertanya apakah siswa



**Gambar 4.15. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh diakhir kegiatan**

sudah mengerti atau belum (CLO-13, b.33–35).

Setelah menjelaskan, guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli. Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-13, b.36–38). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-13, b.38–42). Di siklus ke dua ini, yang menjadi bank tiap hari berbeda. Peraturannyapun dari segi kupon yang diterima juga berbeda, di siklus ke dua kupon yang diterima lebih banyak dari yang diterima di siklus 1 (CLO-13, b.44–52).

Saat bermain monopoli, peneliti dan kolabolator ikut mengawasi jalannya bermain monopoli. Di kelompok satu Ridho berhenti di kartu kesempatan, ternyata kartu kesempatan yang di dapat Ridho berisi perintah untuk maju sampai kotak kartu pintar. Ridho kemudian maju sampai kartu pintar dan mendapatkan kartu pintar berisi soal pengurangan 44–20. Ridho ternyata bisa mengerjakan soal tersebut dengan benar. (CLO-13, b.62–66). Arsyah di kelompok dua mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan 65–30. Ternyata Arsyah bisa mengerjakan dengan cepat tanpa dibantu. (CLO-13, b.67–69). Di kelompok tiga Risky mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan 60-20, awalnya Risky tidak bisa kemudian dibantu oleh teman

kelompok nya. Akhirnya Risky bisa mengerjakan dengan benar (CLO-13, b.70–73).

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-13, b.73–75). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Risky. Guru menanyakan kebingungan Risky saat mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan 60-20 (CLO-13, b.79–81). Guru kemudian menjelaskan kembali tentang cara mengerjakan soal yang didapat Risky di kartu pintar (CLO-13, b.87–93). Setelah itu, guru kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah jelas atau belum (CLO-13, b.95). Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-13, b.97–99).

Pada kegiatan penutup, guru kemudian meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan LKS yang telah dibuat oleh siswa untuk kemudian dibahas bersama-sama (CLO-13, b.102–103). Guru beserta siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini. Setelah selesai, siswa bersiap-siap untuk mata pelajaran berikutnya (CLO-13, b.105–107).

#### d) Pelaksanaan Pertemuan Ke-13

Pertemuan ketigabelas dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Mei 2014 yakni dari pukul 09.00 sampai 10.00 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti,

guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah melakukan operasi hitung pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka.

Pada kegiatan awal kelas, Sebelum memulai jam pelajaran guru kemudian mengabsen siswa. Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan. Hari ini siswa akan belajar tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka. Guru juga mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan berdiri dan berlari – lari kecil di tempat. Setelah itu bilang horeeee dan kemudian duduk kembali untuk bersiap belajar matematika (CLO-14, b.3–9).

Saat masuk ke kegiatan inti, Guru kemudian menuliskan contoh soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka, soal yang ditulis guru  $65-23$  (CLO-14, b.10–11). Contoh soal yang dituliskan guru kemudian akan dibahas bersama siswa melalui tanya jawab. Sebelum melakukan tanya jawab guru terlebih dahulu mengarahkan siswa untuk memperhatikan penjelasan guru. Guru kemudian memberikan stimulus kepada siswa untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru (CLO-14, b.12–25). Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa, guru kemudian menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti atau belum (CLO-14, b.27–28).

Setelah menjelaskan, guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli. Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-14, b.30–33). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-14, b.33–37). Di siklus ke dua ini, yang menjadi bank tiap hari berbeda. Peraturannyapun dari segi kupon yang diterima juga berbeda, di siklus ke dua kupon yang diterima lebih banyak dari yang diterima di siklus 1 (CLO-14, b.39–47).

Saat bermain monopoli, peneliti dan kolabolator ikut mengawasi jalannya bermain monopoli. Di kelompok satu Ridho mendapatkan kartu pintar. Ridho harus menjawab soal pengurangan 64–33. Ridho ternyata bisa mengerjakan dengan benar, Ridho berhak mendapatkan kupon yang tertera di kartu



**Gambar 4.16. Siswa mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka**

pintar (CLO-14, b.57–60). Di kelompok dua Masayuki sedang bertengkar dengan Avip. Peneliti dan guru melerai mereka. Ternyata Avip ingin jalan duluan padahal sedang giliran Masayuki yang berjalan. Guru kemudian menasehati kalau dalam bermain tidak boleh bertengkar, harus mengikuti aturan permainan. Kalau tidak mengikuti aturan permainan guru tidak mengizinkan untuk bermain (CLO-14, b.60–65). Saat menjalankan bidaknya Masayuki berhenti di kotak kartu kesempatan. Masayuki kemudian mendapatkan perintah bahwa maju sampai ke kartu pintar. Masayuki kemudian kembali menjalankan bidaknya sampai ke kartu pintar dan mendapatkan soal 55–25. Masayuki ternyata kebingungan saat mengerjakan soal tersebut. Arsyia kemudian membantu Masayuki memberitahu bagaimana cara mengerjakannya. Akhirnya dengan bantuan Arsyia Masayuki bisa mengerjakan soal tersebut dengan benar (CLO-14, b.66–74). Di kelompok tiga Sahla mendapatkan kartu pintar berupa pengurangan 45–22. Ternyata Sahla bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Sahla berhak mendapatkan kupon yang tertera di kartu pintar (CLO-14, b.74–77).

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru juga menanyakan tentang pendapat siswa dalam bermain monopoli (CLO-14, b.78–79). Guru kemudian mengulas kembali melalui perwakilan kelompok. Guru kemudian bertanya kepada Masayuki, guru menanyakan mengenai kesulitan Masayuki saat mendapatkan kartu pintar (CLO-14, b.85–88). Guru kemudian menjelaskan kembali tentang cara

mengerjakan soal yang didapat Masayuki di kartu pintar (CLO-14, b.92–94). Guru juga melakukan tanya jawab kepada siswa untuk memancing siswa aktif dalam belajar (CLO-14, b.95). Guru bertanya jawab dengan beberapa siswa (CLO-14, b.103–108). Siswa yang lainnya pun juga ikut menghitung karena khawatir mendapat giliran selanjutnya.

Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-14, b.112–115). Setelah siswa selesai mengerjakan soal, pada kegiatan penutup siswa bersama guru dan peneliti membahas soal yang telah dikerjakan. Guru melakukan sedikit tanya jawab kepada siswa. Saat pukul 10.00, siswa kemudian merapikan buku matematika, dan mengeluarkan buku untuk pelajaran selanjutnya (CLO-14, b.117–121).

e) Pelaksanaan Pertemuan Ke-14

Pertemuan keempat belas dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Juni 2014 yakni dari pukul 10.30 sampai 11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah melakukan operasi hitung pengurangan dan penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dalam kehidupan sehari – hari melalui soal cerita.

Sebelum mulai pelajaran guru mengabsen siswa terlebih dahulu. Kemudian guru mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan. Pertemuan kali ini akan membahas mengenai kemampuan berhitung dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Hari ini agak berberda karena guru akan menjelaskan mengenai pengurangan dan penjumlahan dalam kegiatan sehari-hari, untuk menjelaskannya guru menggunakan soal cerita (CLO-15, b.3–9).

Saat masuk ke kegiatan inti, Guru kemudian menuliskan contoh soal cerita yang merupakan penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-15, b.17–21). Contoh soal yang dituliskan guru kemudian akan dibahas bersama siswa melalui tanya jawab. Guru kemudian bertanya kepada Arif bagaimana cara mengerjakannya, apa yang terlebih dahulu harus dilakukan (CLO-15, b.24–26). Ternyata Arif mengerti apa maksud soal yang diberikan guru (CLO-15, b.27–28). Guru kemudian kembali bertanya kepada siswa, kali ini Arsyah yang mendapat pertanyaan dari guru. Guru menanyakan bagaimana cara mengerjakannya kepada Arsyah (CLO-15, b.29–31). Ternyata Arsyah bisa menjawab pertanyaan guru dengan benar (CLO-15, b.32–35). Guru kemudian kembali memberikan soal, kali ini adalah soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka yang menggunakan soal cerita tentang kehidupan sehari-hari (CLO-15, b.36–39). Guru kemudian menunjuk Maldini untuk menunjukkan apakah soal yang diberikan guru menggunakan penjumlahan atau pengurangan (CLO-15, b.41). Setelah itu, guru kemudian

meminta Sahla untuk menjawab bagaimana cara mengerjakannya (CLO-15, b.44).

Setelah menjelaskan, guru kemudian meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli. Siswa kemudian menggeser kursinya untuk membuat kelompok (CLO-15 b.54). Guru bersama dengan peneliti membagikan kepada masing-masing anak satu papan monopoli beserta perlengkapannya (bidak, dadu, tempat untuk mengocok dadu, kupon monopoli, kartu jual beli, kartu kesempatan dan kartu pintar (CLO-15, b.54–58). Pada pertemuan ini, kupon yang diterima lebih banyak daripada yang diterima di siklus 1 (CLO-15, b.62–65), yang menjadi bank berbeda dari pertemuan sebelumnya, yang menjadi bank dipilih berdasarkan giliran (CLO-15, b.65–69). Saat bermain monopoli, peneliti dan kolablator ikut mengawasi jalannya bermain monopoli (CLO-15, b.71–73). Di kelompok satu Ridho mendapatkan mata dadu yang sama yaitu enam dan enam, Ridho sudah bisa mengitung dengan cepat bahwa itu dua belas, kemudian Ridho mengocok dadu kembali dan mendapatkan mata dadu lima dan dua. Ridho juga telah langsung paham bahwa itu tujuh (CLO-15, b.81–85). Di kelompok satu juga terlihat adnan membeli petak nasi. Adnan harus membayar sebanyak enam kupon untuk membeli petak nasi (CLO-15, b.88–89). Di kelompok dua tampak Masayuki kena denda karena berhenti di petak yang telah dibeli oleh Arsya. Masayuki berhenti di petak buku. Masayuki harus membayar kepada Arsya sesuai dengan nominal yang tertera di kartu buku

(CLO-15, b.90–93). Di kelompok tiga Sahla sedang membeli petak boneka. Daffa yang mendapatkan giliran selanjutnya berhenti di petak kesempatan dan mendapatkan kartu berisi bayar uang membeli jeruk, 10 kupon (CLO-15, b.93–96). Setelah selesai bermain monopoli, guru bertanya kepada siswa tentang situasi bermain yang telah mereka jalani (CLO-15, b.96–97).

Pada kegiatan inti ini, diakhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Tanya jawab pada pertemuan ini diarahkan oleh guru kepada aplikasi dalam kehidupan sehari–hari. Guru kemudian bertanya kepada Adnan, tentang petak yang telah dia beli saat bermain monopoli (CLO-15, b.106–112). Guru kemudian bertanya kepada Adnan apakah petak yang dibeli Adnan bertambah banyak atau tidak (CLO-15, b.109–112).

Pertanyaan guru dimaksudkan supaya siswa paham bahwa jika dia membeli benda, kemudian membeli lagi maka benda yang dia beli bertambah banyak, sehingga untuk mengetahui berapa banyak benda yang dia beli menggunakan penjumlahan.



**Gambar 4.17. Siswa membeli salah satu petak yang ada di papan monopoli**

Guru kemudian bertanya kepada Daffa tentang denda yang harus dia bayarkan saat bermain monopoli (CLO-15, b.113–114). Guru kemudian kembali menanyakan kepada Daffa apakah melalui denda tersebut kupon yang dimiliki Daffa bertambah atau berkurang (CLO-15, b.116). Hal ini dimaksudkan guru supaya Daffa memahami bagaimana pengaplikasian pengurangan melalui kehidupan sehari–hari. Setelah bertanya jawab dengan beberapa siswa, guru kemudian memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa. Guru kembali memberikan masalah dalam kehidupan sehari–hari terkait dengan penjumlahan dan pengurangan (CLO-15, b.118). Guru kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah paham atau belum tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari–hari (CLO-15, b.124–128).

Guru kemudian membagikan LKS untuk mengetahui sejauh mana siswa paham tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-15, b.130). Setelah siswa selesai mengerjakan soal, pada kegiatan penutup siswa bersama guru dan peneliti membahas soal yang telah dikerjakan. Guru kemudian menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan melakukan tanya jawab dengan siswa, setelah itu siswa bersiap untuk lanjut ke mata pelajaran berikutnya (CLO-15, b.136 – 139).

f) Pelaksanaan Pertemuan Ke-15

Pertemuan kelimabelas dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Juni 2014 yakni dari pukul 10.30 sampai 11.30 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas I, observer, dan 16 orang siswa yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan penugasan. Kegiatan dilakukan secara kelompok dan klasikal. Target pencapaian kompetensi adalah mengulang indikator-indikator yang telah dipelajari dan melakukan tes akhir siklus.

Pada pertemuan ini, guru mengulang kembali beberapa materi sebelumnya yang telah dipelajari siswa dari di siklus 2. Guru kemudian mengajukan tanya jawab kepada siswa. Siswa juga bisa bertanya tentang ulasan yang belum mereka mengerti terkait dengan berhitung (CLO-16, b.4–8). Sebelum mulai pelajaran



**Gambar 4.18. Sebelum melaksanakan tes, guru terlebih dulu mengulas materi yang sebelumnya telah dipelajari**

guru mengabsen siswa terlebih dahulu. Kemudian guru meminta siswa berdoa di dalam hati (CLO-16, b.8–10). Setelah itu guru mengajak siswa

untuk bernyanyi bersama. Hal ini dilakukan untuk menarik minat siswa sebelum belajar (CLO-16, b.10–17).

Pada kegiatan inti, sebelum siswa mengerjakan tes di siklus kedua, guru mengulas kembali materi yang sebelumnya dipelajari melalui soal latihan dan tanya jawab (CLO-16, b.18–27). Guru kemudian membagikan soal tes kemampuan berhitung untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa di siklus ke 2 telah terjadi peningkatan atau tidak (CLO-16, b.28–31). Afif terlihat tidak konsentrasi saat mengerjakan soal tes kemampuan berhitung (CLO-16, b. 31). Pada kegiatan penutup guru beserta peneliti kemudian mengoreksi jawaban yang telah dikerjakan siswa. Setelah itu guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa (CLO-16, b. 41–45).

### **3) Observasi**

Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti bersama kolaborator yaitu wali kelas I SD Negeri 03 Pagi. Selama siswa melakukan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menerapkan bermain monopoli, peneliti melakukan monitor terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan pemantau tindakan selama tindakan siklus II. Berikut ini hasil pengamatan peneliti dari instrumen pemantau tindakan mengenai aktivitas guru dan siswa.

**Tabel 4.32. Hasil Pengamatan Berdasarkan Instrumen Pemantau Tindakan pada Siklus II**

No.	Aspek Pengamatan	Data Pengamatan
1.	Guru/kolaborator a. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran	<p>1. Pada kegiatan awal guru selalu mengabsen siswa</p> <p>2. Pada beberapa pertemuan guru melakukan nyanyian atau tepuk sebelum mulai di kegiatan inti.</p> <p>3. Guru selalu melakukan tanya jawab saat menjelaskan materi yang akan dibahas. Hal ini menuntut siswa untuk aktif.</p> <p>4. Pada kegiatan penutup guru selalu menyimpulkan pembelajaran bersama dengan siswa, guru juga melakukan evaluasi pada kegiaran penutup.</p>
	b. Kesesuaian dengan langkah-langkah bermain monopoli	Pada siklus ke 2 ini, guru melaksanakan kegiatan dengan sangat baik. Saat bermain monopoli, guru mengawasi siswa dan bertanya pada masing – masing kelompok apakah ada kesulitan saat bermain.
	c. Pengaturan alokasi waktu	Waktu yang digunakan dalam penelitian yaitu 60 menit. Pada siklus ke 2, walaupun dalam bermain monopoli tidak begitu panjang waktunya namun melalui kolaborasi yang baik dengan guru, bermain monopoli di siklus ke 2 ini menjadi lebih efektif.
2.	Siswa/anak a. Perasaan siswa saat bermain monopoli	Pada siklus ke dua siswa terlihat senang saat bermain monopoli, hal tersebut nampak dari ekspresi wajah siswa saat bermain dan siswa terlihat gembira saat peneliti memasuki ruangan dengan membawa perlengkapan bermain monopoli.
	b. Keaktifan siswa dalam bermain monopoli	Di siklus ke dua ini, siswa sudah mengikuti aturan bermain dengan baik, siswa yang tidak bisa menjawab juga dibantu oleh tutor sebaya sehingga dapat dengan cepat menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu pintar.

	Siswa juga lebih aktif dalam membeli petak bermain monopoli.
--	--

Berdasarkan hasil observasi terhadap tindakan di siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa semakin meningkat. Peningkatan ini disebabkan oleh usaha yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain monopoli. Melalui bermain monopoli kemampuan berhitung siswa dapat meningkat dilihat dari:

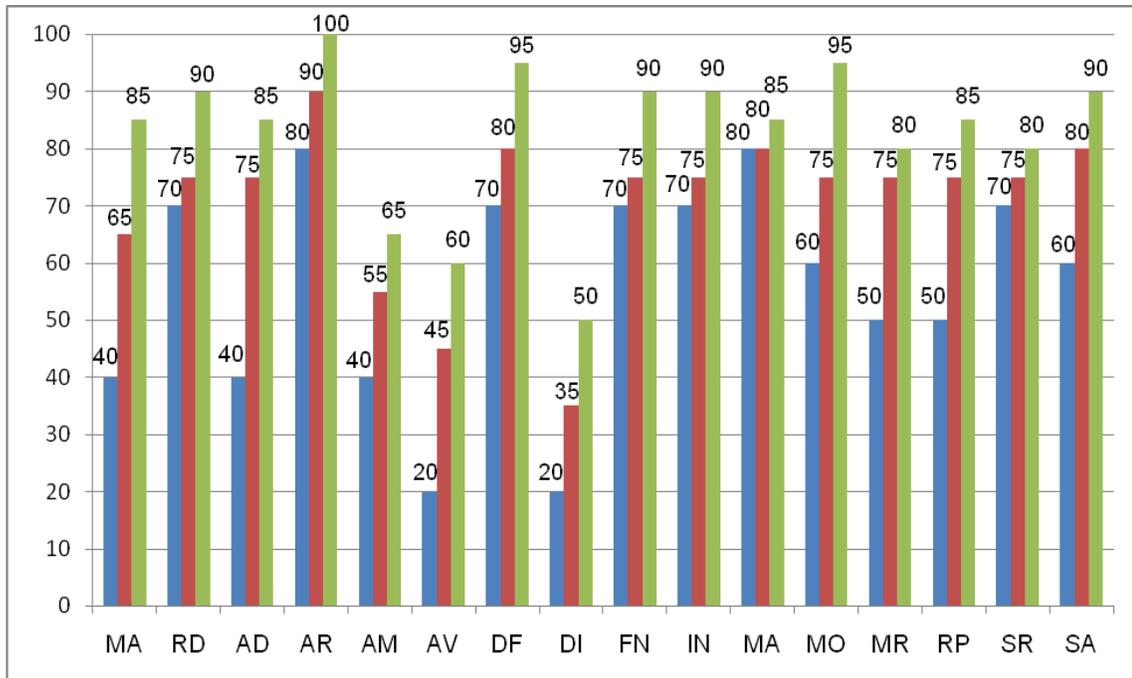
- a) Pembiasaan menjawab soal yang berhubungan dengan matematika, melalui kartu pintar dan kartu kesempatan.
- b) Melakukan kegiatan berhitung berulang-ulang melalui menghitung petak, dadu dan kupon.
- c) Mengingat materi yang telah diajarkan guru melalui kegiatan menjawab soal, menjadi tutor sebaya dan tanya jawab setelah bermain monopoli.
- d) Berfikir tentang pemecahan masalah dalam berhitung melalui kegiatan jual beli petak monopoli, membayar denda dan menerima kupon dari petak monopoli.

Setelah dilakukan tindakan di siklus ke II, berikut peneliti paparkan data skor kemampuan berhitung siswa pada tindakan siklus II. Perolehan skor kemampuan berhitung siswa pada tindakan siklus II yaitu:

**Tabel 4.33. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat di Siklus II**

No	Nama Peserta Didik	Skor Pra Intervensi	Skor Siklus 1	Skor Siklus 2	Keterangan
1	MA	40	65	85	Tuntas
2	RD	70	75	90	Tuntas
3	AD	40	75	85	Tuntas
4	AR	80	90	100	Tuntas
5	AM	40	55	65	Belum Tuntas
6	AV	20	45	60	Belum Tuntas
7	DF	70	80	95	Tuntas
8	DI	20	35	50	Belum Tuntas
9	FN	70	75	90	Tuntas
10	IN	70	75	90	Tuntas
11	MA	80	80	85	Tuntas
12	MO	60	75	95	Tuntas
13	MR	50	75	80	Tuntas
14	RP	50	75	85	Tuntas
15	SR	70	75	80	Tuntas
16	SA	60	80	90	Tuntas
	Jumlah	890	1130	1325	
	Rata-rata	55.625	70.625	82.813	
	Tuntas	7	12	13	
	Belum Tuntas	9	4	3	
	Persentase ketuntasan	43.75%	75%	81.25%	

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat peningkatan yang cukup besar dari pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2. Skor rata-rata kelas di pra intervensi belum mencapai KKM. Skor rata-rata kelas di siklus ke 1 sudah mencapai KKM. Skor rata-rata kelas di siklus ke 2 sudah mengalami peningkatan yang besar dan sudah di atas KKM yaitu sebesar 82.813. Jika dilihat berdasarkan ketuntasan, di tahap pra intervensi hanya 7 orang siswa yang sudah tuntas dan 9 orang siswa yang belum tuntas. Setelah di berikan tindakan di siklus 1 telah terjadi peningkatan yang cukup besar yaitu 12 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang belum tuntas. Setelah diberikan tindakan kembali di siklus 2 terjadi peningkatan kembali yaitu 13 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang belum tuntas. Jika dilihat dari persentase ketuntasan maka dapat dilihat bahwa pada tahap pra intervensi hanya 43,75% siswa yang mengalami ketuntasan dan masih tergolong rendah. Setelah diberikan tindakan di siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 75% dan telah melampaui persentase minimal sebesar 71%. Setelah diberikan tindakan kembali di siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 81,25%. Peningkatan yang terjadi dari pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 juga dapat di lihat berdasarkan grafik berikut ini:



**Grafik 4.15. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus II**

Berdasarkan grafik juga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup besar dari pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2. Jika dilihat di dalam grafik tersebut, AD mengalami peningkatan yang cukup besar dari pra intervensi ke siklus 1, dan berlanjut mengalami peningkatan kembali di siklus ke dua. MO mengalami peningkatan yang cukup besar dari siklus 1 ke siklus 2. Melalui grafik di siklus 2 dapat diketahui dari 16 orang siswa di kelas I SD Negeri 03 pagi terdapat 13 orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke atas dan tiga orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke bawah. AR memperoleh skor tertinggi di siklus 2 yaitu 100 dan DI memperoleh skor terendah di siklus 2 yaitu 50. Peningkatan yang terjadi cukup pesat walaupun masih terdapat

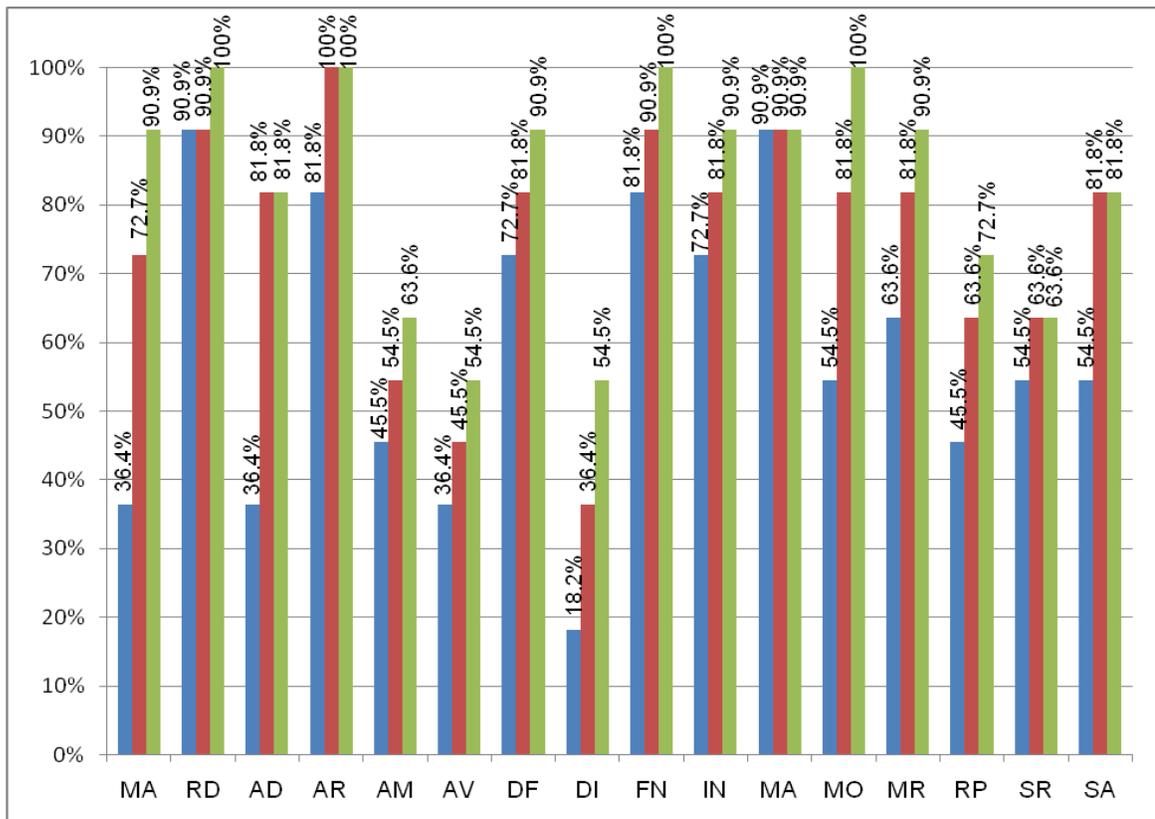
siswa yang memperoleh skor rendah di bawah KKM. MO mengalami peningkatan yang sangat pesat, di siklus 1 MO memperoleh skor 60 dan terus meningkat di siklus ke 2 menjadi 95.

Kemampuan berhitung dapat dirinci berdasarkan aspek penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan kemampuan berhitung per aspek tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.34. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Siklus 2**

No	Nama	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Persentase Pra Intervensi	Persentase Siklus 1	Persentase Siklus 2
1	MA	20	40	50	36.4%	72.7%	90.9%
2	RD	50	50	55	90.9%	90.9%	100%
3	AD	20	45	45	36.4%	81.8%	81.8%
4	AR	45	55	55	81.8%	100%	100%
5	AM	25	30	35	45.5%	54.5%	63.6%
6	AV	20	25	30	36.4%	45.5%	54.5%
7	DF	40	45	50	72.7%	81.8%	90.9%
8	DI	10	20	30	18.2%	36.4%	54.5%
9	FN	45	50	55	81.8%	90.9%	100%
10	IN	40	45	50	72.7%	81.8%	90.9%
11	MA	50	50	50	90.9%	90.9%	90.9%
12	MO	30	45	55	54.5%	81.8%	100%
13	MR	35	45	50	63.6%	81.8%	90.9%
14	RP	25	35	40	45.5%	63.6%	72.7%
15	SR	30	35	35	54.5%	63.6%	63.6%
16	SA	30	45	45	54.5%	81.8%	81.8%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik kemampuan berhitung aspek penjumlahan, sebagai berikut:



**Grafik 4.16. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Penjumlahan di Siklus 2**

Setelah diberikan tindakan di siklus 2, dapat dilihat melalui grafik bahwa kemampuan berhitung siswa pada aspek penjumlahan meningkat. RD, AR, FN dan MO mendapatkan skor maksimal yaitu 55, sehingga memperoleh persentase dari skor 100%. DI yang sebelumnya memperoleh skor terendah pada aspek penjumlahan, di siklus 2 skornya sama dengan AV yaitu 30, dengan persentase dari skor 54,5%.

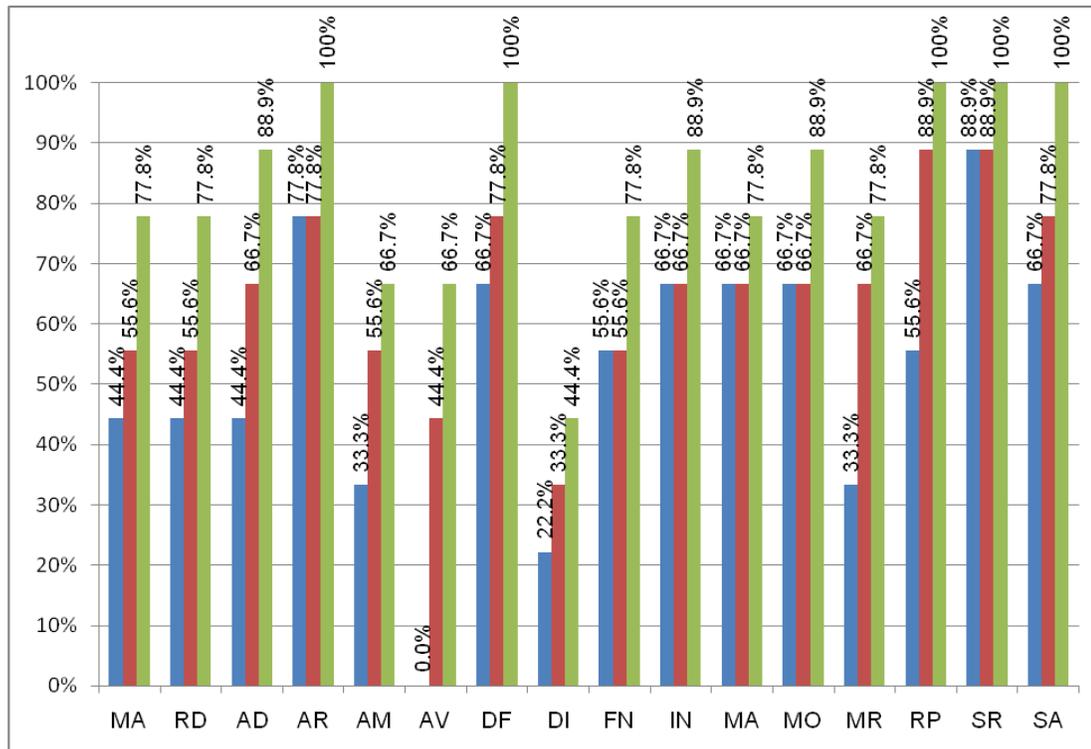
Aspek yang selanjutnya akan dilihat adalah aspek pengurangan.

Aspek pengurangan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.35. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung  
Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Siklus 2**

No	Nama	Pra Intervensi	Siklus 1	Siklus 2	Persentase Pra Intervensi	Persentase Siklus 1	Persentase Siklus 2
1	MA	20	25	35	44.4%	55.6%	77.8%
2	RD	20	25	35	44.4%	55.6%	77.8%
3	AD	20	30	40	44.4%	66.7%	88.9%
4	AR	35	35	45	77.8%	77.8%	100%
5	AM	15	25	30	33.3%	55.6%	66.7%
6	AV	0	20	30	0%	44.4%	66.7%
7	DF	30	35	45	66.7%	77.8%	100%
8	DI	10	15	20	22.2%	33.3%	44.4%
9	FN	25	25	35	55.6%	55.6%	77.8%
10	IN	30	30	40	66.7%	66.7%	88.9%
11	MA	30	30	35	66.7%	66.7%	77.8%
12	MO	30	30	40	66.7%	66.7%	88.9%
13	MR	15	30	35	33.3%	66.7%	77.8%
14	RP	25	40	45	55.6%	88.9%	100%
15	SR	40	40	45	88.9%	88.9%	100%
16	SA	30	35	45	66.7%	77.8%	100%

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat digambarkan melalui grafik kemampuan berhitung aspek pengurangan, sebagai berikut:



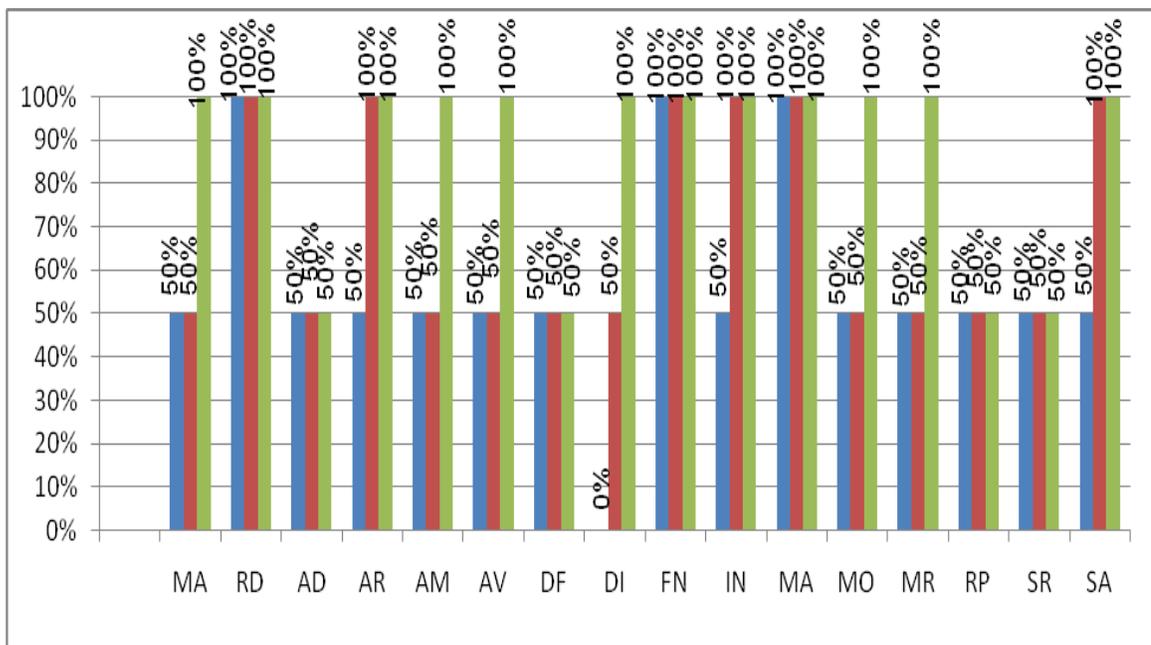
**Grafik 4.17. Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Aspek Pengurangan di Siklus 2**

Setelah diberikan tindakan di siklus 2, dapat dilihat melalui grafik bahwa kemampuan berhitung siswa pada aspek pengurangan meningkat. AR, DF, RP, SR dan SA mendapatkan skor maksimal yaitu 45, sehingga memperoleh persentase dari skor 100%. Skor terendah diperoleh DI yaitu 20, dengan persentase dari skor 44.4%.

Aspek penjumlahan dan pengurangan yang telah dibahas sebelumnya memiliki indikator dari setiap bagiannya. Indikator yang selanjutnya akan dibahas merupakan lanjutan dari pembahasan indikator di pra intervensi.

Indikator tersebut yaitu penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan, pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka dan menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan. Berikut adalah data masing-masing indikator:

1) Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka

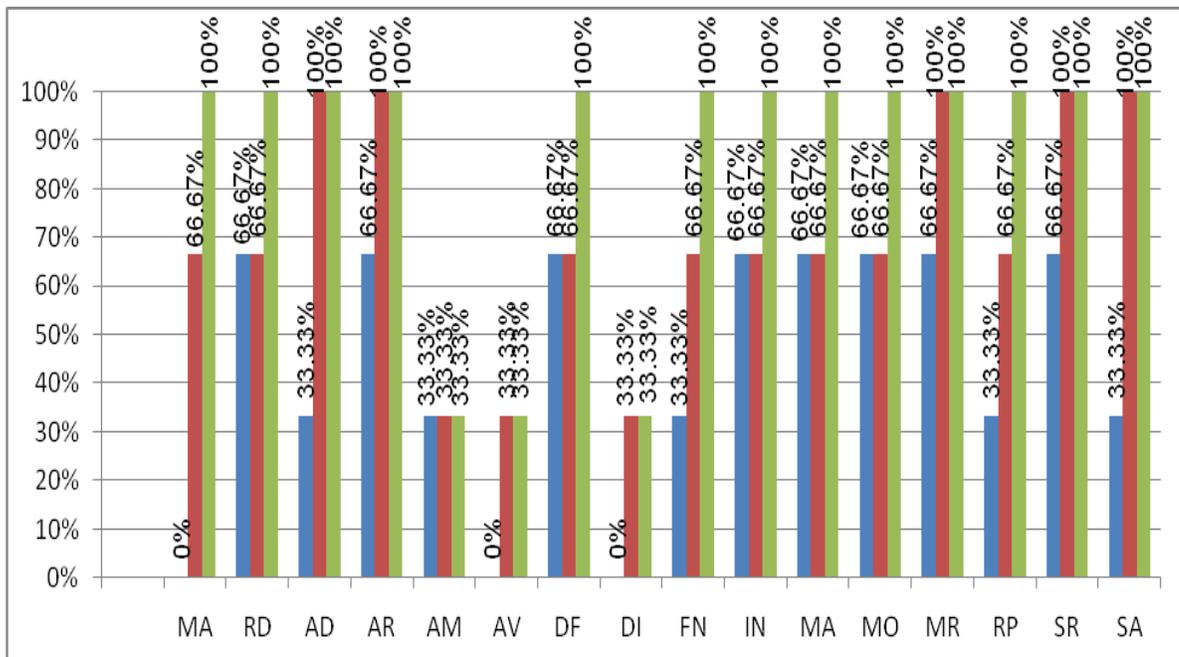


**Grafik 4.18. Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 2**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus ke dua skor tertinggi 10 dicapai oleh 75% siswa atau sebanyak 12 orang siswa dan skor terendah dicapai oleh 25% siswa atau sebanyak 4 orang siswa, dengan demikian maka dapat terlihat terjadi

peningkatan sesuai kriteria keberhasilan 71% pada indikator menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka.

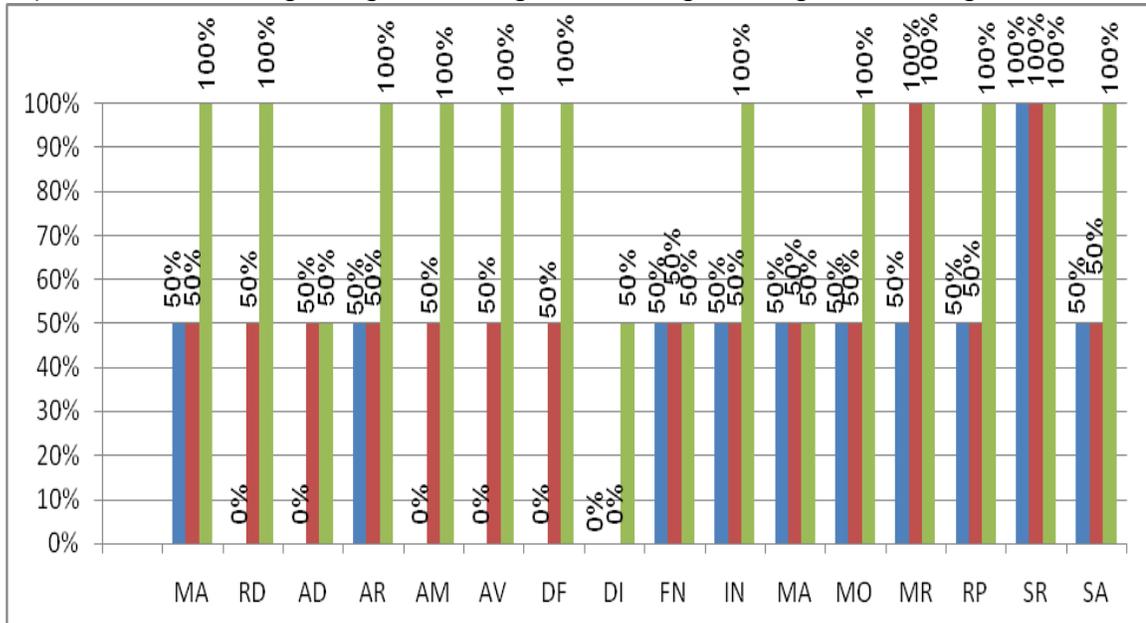
## 2) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan



**Grafik 4.19. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 2**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus ke dua skor tertinggi 15 dicapai oleh 81,25% siswa atau sebanyak 13 orang siswa dan skor terendah dicapai oleh 18,75% siswa atau sebanyak 3 orang siswa, dengan demikian maka dapat terlihat terjadi peningkatan sesuai kriteria keberhasilan 71% pada indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan.

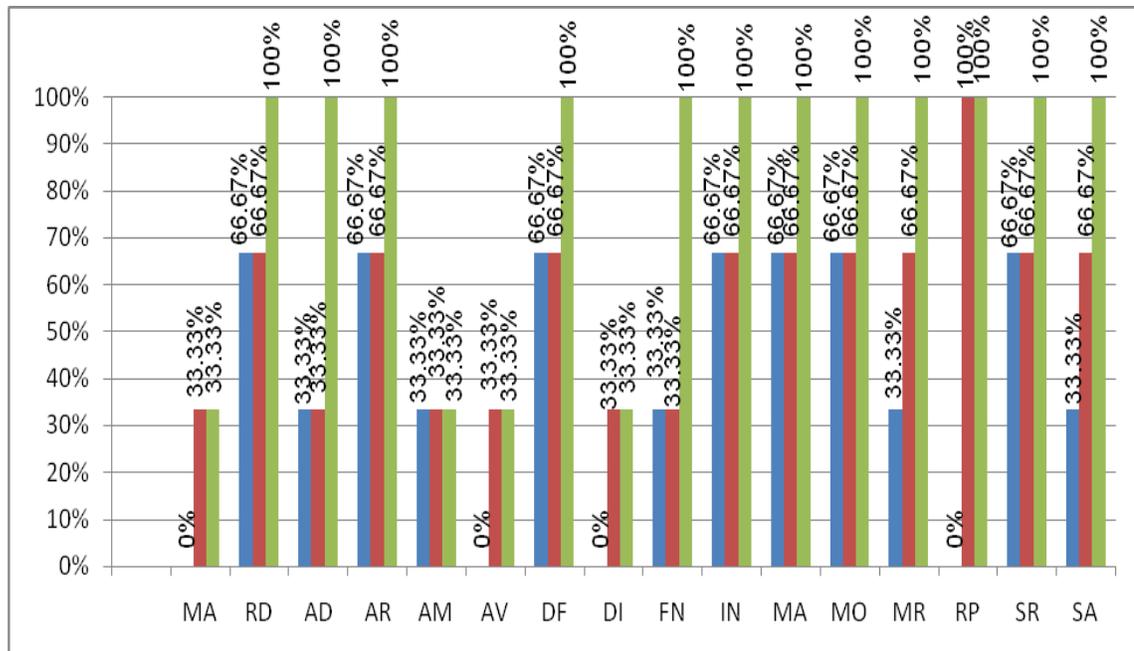
### 3) Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka



**Grafik 4.20. Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 2**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung penjumlahan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus ke dua skor tertinggi 10 dicapai oleh 75% siswa atau sebanyak 12 orang siswa dan skor terendah dicapai oleh 25% siswa atau sebanyak 4 orang siswa, dengan demikian maka dapat terlihat terjadi peningkatan sesuai kriteria keberhasilan 71% pada indikator mengurangkan bilangan dua angka dengan dua angka.

#### 4) Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan



**Grafik 4.21. Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di Siklus 1**

Berdasarkan grafik di atas, dapat terlihat bahwa indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi di siklus ke dua dengan skor tertinggi 15 dicapai oleh 75% siswa atau sebanyak 12 orang siswa dan skor terendah dicapai oleh 25% siswa atau sebanyak 4 orang siswa, dengan demikian maka dapat terlihat terjadi peningkatan sesuai kriteria keberhasilan 71% pada indikator menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan.

Setelah diketahui perolehan skor berhitung siswa secara klasikal maka selanjutnya akan dijelaskan mengenai perolehan nilai dan skor kemampuan secara individu. Perolehan nilai berhitung siswa secara individu merupakan lanjutan dari pengamatan siswa berdasarkan perolehan nilai secara klasikal. Perolehan nilai kemampuan berhitung secara individu, sebagai berikut:

Perolehan skor berhitung siswa secara individu merupakan lanjutan dari pengamatan siswa berdasarkan perolehan skor secara klasikal. Perolehan skor kemampuan berhitung secara individu, sebagai berikut:

a) MA

Perolehan skor dan nilai MA pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh MA dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.36. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung MA, Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
MA	Penjumlahan	20	40	50
	Pengurangan	20	25	35
Jumlah skor		40	65	85

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada MA jika dilihat berdasarkan skor yang diperoleh MA. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa

peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 belum mencapai KKM. Setelah dilakukan siklus kedua maka peningkatan yang terjadi pada MA telah mencapai KKM. MA mendapatkan skor 85 di siklus ke dua. Hal tersebut menandakan bahwa skor MA di siklus ke dua telah meningkat.

b) RD

Perolehan skor dan nilai RD pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh RD dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.37. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung RD, Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
RD	Penjumlahan	50	50	55
	Pengurangan	20	25	35
Jumlah skor		70	75	90

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada RD. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 telah mencapai KKM, bahkan saat pra intervensi juga RD telah mencapai KKM. Setelah dilakukan siklus kedua maka peningkatan

yang terjadi pada RD lebih maksimal dibandingkan peningkatan yang terjadi dari pra intervensi ke siklus 1. RD mendapatkan skor 90 di siklus ke dua.

c) AD

Perolehan skor AD pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh AD dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.38. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung AD, Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
AD	Penjumlahan	20	45	45
	Pengurangan	20	30	40
Jumlah skor		40	75	85

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada AD jika dilihat berdasarkan skor yang diperoleh AD. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus 1 telah mencapai KKM dengan perolehan skor 75. Jika dilihat pada tahap pra intervensi skor yang diperoleh AD sangat rendah. Setelah dilakukan siklus kedua ternyata skor yang diperoleh AD meningkat pesat menjadi 85.

## d) AR

Perolehan skor dan nilai AR pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh AR dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.39. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung AR, Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
AR	Penjumlahan	45	55	55
	Pengurangan	35	35	45
Jumlah skor		80	90	100

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada AR. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 telah mencapai KKM, bahkan saat pra intervensi juga AR telah mencapai KKM. Setelah dilakukan siklus kedua maka peningkatan yang terjadi pada AR menjadi maksimal. AR mendapatkan skor 100 di siklus ke dua. Hal tersebut menandakan bahwa skor AR di siklus ke dua meningkat pesat sehingga AR memperoleh skor yang sempurna.

## e) AM

Perolehan skor dan nilai AM pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh AM dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.40. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung AM,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
AM	Penjumlahan	25	30	35
	Pengurangan	15	25	30
Jumlah skor		40	55	65

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada AM jika dilihat berdasarkan skor yang diperoleh AM. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 belum mencapai KKM. Skor yang diperoleh AM di siklus 1 yaitu 55. Setelah dilakukan siklus kedua terjadi peningkatan pada AM namun belum mencapai KKM. AM mendapatkan skor 65 di siklus ke 2. Walaupun belum mencapai KKM, namun AM berhasil memperoleh peningkatan skor kemampuan berhitung.

f) AV

Perolehan skor dan nilai AV pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh AV dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.41. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung AV,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
AV	Penjumlahan	20	25	30
	Pengurangan	0	20	30
Jumlah skor		20	45	60

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada AV jika dilihat berdasarkan skor yang diperoleh AV. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 belum mencapai KKM. Skor yang diperoleh AV di siklus 1 yaitu 45 , skor tersebut masih jauh mencapai KKM sebesar 70. Setelah dilakukan siklus kedua terjadi peningkatan pada AV namun belum mencapai KKM. AV mendapatkan skor 60 di siklus ke 2 dengan skor perolehan. Walaupun belum mencapai KKM, namun AV berhasil memperoleh peningkatan skor kemampuan berhitung.

g) DF

Perolehan skor dan nilai DF pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh DF dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.42. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung DF,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
DF	Penjumlahan	40	45	50
	Pengurangan	30	35	45
Jumlah skor		70	80	95

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada DF. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 telah mencapai KKM, bahkan saat pra intervensi juga DF telah mencapai KKM dengan perolehan skor 70 di pra intervensi, dan 80 di siklus 1. Setelah dilakukan tindakan kembali di siklus ke 2, maka skor yang diperoleh DF kembali meningkat. DF mendapatkan skor 95 di siklus ke dua.

#### h) DI

Perolehan skor DI pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh DI dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.43. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung DI,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
DI	Penjumlahan	10	20	30
	Pengurangan	10	15	20
Jumlah skor		20	35	50

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada DI. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa skor DI pada siklus 1 telah meningkat, namun belum mencapai KKM. Peningkatan yang terjadi pada DI di siklus 1 juga belum maksimal karena masih jauh dari KKM yang telah ditetapkan guru. Setelah diberikan tindakan di siklus ke 2, skor DI sudah meningkat walaupun belum mencapai KKM. Walaupun belum memenuhi KKM namun peningkatan yang terjadi cukup besar. DI memperoleh skor akhir di siklus 2 sebesar 50.

i) FN

Perolehan skor FN pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh FN dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.44. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung FN,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
FN	Penjumlahan	45	50	55
	Pengurangan	25	25	35
Jumlah skor		70	75	90

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada FN. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa pada tahap pra intervensi skor FN telah mencapai KKM. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, skor FN juga semakin meningkat, walau peningkatan yang terjadi hanya sedikit. Setelah diberikan tindakan di siklus 2, maka peningkatan yang terjadi pada FN cukup besar, skor FN mencapai 90 di siklus 2.

j) IN

Perolehan skor IN pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh IN dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.45. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung IN,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
IN	Penjumlahan	40	45	50
	Pengurangan	30	30	40
Jumlah skor		70	75	90

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada IN. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa skor IN pada pra intervensi telah mencapai KKM. Setelah diberikan tindakan di siklus 1, skor IN telah meningkat menjadi 75. Peningkatan yang terjadi di siklus 1 belum begitu pesat. Setelah dilakukan tindakan di siklus 2 terjadi peningkatan yang sangat pesat, IN mendapatkan skor 90.

k) MA

Perolehan skor MA pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh MA dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.46. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung MA,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
MA	Penjumlahan	50	50	50
	Pengurangan	30	30	35
Jumlah skor		80	80	85

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada MA. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari tahap pra intervensi ke siklus 1 telah mencapai KKM, bahkan saat pra intervensi juga MA telah mencapai KKM dengan perolehan skor 80 di pra intervensi, dan 80 di siklus 1. Setelah dilakukan tindakan kembali tindakan di siklus ke 2, maka skor yang diperoleh MA kembali meningkat. MA mendapatkan skor 85 di siklus ke dua.

l) MO

Perolehan skor MO pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh MO dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.47. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung MO,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
MO	Penjumlahan	30	45	55
	Pengurangan	30	30	40
Jumlah skor		60	75	95

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada MO. Jika dilihat di dalam tabel, dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi di siklus 1 telah mencapai KKM yaitu sebesar 75. Setelah dilakukan kembali tindakan di siklus ke 2 terjadi peningkatan yang pesat. Berdasarkan tabel maka dapat dilihat di siklus ke 2 MO mendapat skor 95. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari aspek perolehannya, yaitu pada aspek penjumlahan mendapatkan skor maksimal 55 poin dan aspek pengurangan mendapatkan skor 40 dari skor maksimal 45.

m) MR

Perolehan skor MR pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh MR dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.48. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung MR, Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
MR	Penjumlahan	35	45	50
	Pengurangan	15	30	35
Jumlah skor		50	75	85

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada MR. Jika dilihat di dalam tabel, maka dapat diketahui bahwa skor MR setelah diberi tindakan pada siklus 1 telah meningkat, dan mencapai KKM yaitu 75. Setelah diberikan tindakan di siklus ke 2, skor MR kembali meningkat. Peningkatan yang terjadi pada perolehan skor MR cukup besar, MR memperoleh skor kemampuan berhitung 85 di siklus ke 2.

n) RP

Perolehan skor RP pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh RP dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.49. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung RP,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
RP	Penjumlahan	25	35	40
	Pengurangan	25	40	45
Jumlah skor		50	75	85

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada RP setelah diberi tindakan di siklus 1. Jika dilihat di dalam tabel, dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi di siklus 1 telah mencapai KKM yaitu sebesar 75. Setelah dilakukan kembali tindakan di siklus ke 2 terjadi peningkatan yang cukup besar. Berdasarkan tabel maka dapat dilihat di siklus ke 2 RP mendapat skor 85. Pada aspek pengurangan RP memperoleh skor maksimal yaitu 45.

o) SR

Perolehan skor SR pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh SR dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.50. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung SR,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
SR	Penjumlahan	30	35	35
	Pengurangan	40	40	45
Jumlah skor		70	75	80

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada SR, setelah diberi tindakan di siklus 1. Jika dilihat di dalam tabel, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan tindakan SR telah memperoleh skor kemampuan berhitung sesuai dengan KKM. Setelah diberikan tindakan di siklus 1 terjadi peningkatan dengan perolehan skor 75. Setelah dilakukan kembali tindakan di siklus ke 2 skor kemampuan berhitung SR kembali meningkat, SR memperoleh skor kemampuan berhitung sebesar 80. Jika dilihat berdasarkan aspek, maka dapat diketahui dari tabel, SR memperoleh skor maksimal pada aspek pengurangan.

p) SA

Perolehan skor SA pada tahap pra intervensi, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh SA dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

**Tabel 4.51. Tabel Peningkatan Kemampuan Berhitung SA,  
Pra Intervensi, siklus 1 dan Siklus 2**

Nama	Aspek	Pra Intervensi (Skor)	Siklus 1 (skor)	Siklus 2 (skor)
SA	Penjumlahan	30	45	45
	Pengurangan	30	35	45
Jumlah skor		60	80	90

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada SA setelah diberi tindakan di siklus 1. Jika dilihat di dalam tabel, dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi di siklus 1 telah mencapai KKM yaitu sebesar 80. Setelah dilakukan kembali tindakan di siklus ke 2 terjadi peningkatan kembali dengan perolehan skor 90. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari aspek perolehannya, yaitu pada aspek pengurangan SA memperoleh skor maksimal yaitu 45.

#### **4) Refleksi Siklus II**

Refleksi ini dilakukan untuk melihat tindakan yang diberikan dan dampak dari kemampuan berhitung dengan menerapkan metode bermain monopoli di SD Negeri Palmerah 03 Pagi. Refleksi siklus II dihasilkan dari catatan refleksi pelaksanaan proses pembelajaran yang dibuat pada tiap catatan lapangan (pertemuan 10-15) seperti yang telah ditampilkan sebelumnya. Hasil refleksi siklus 2 menunjukkan masih terdapat beberapa

siswa yang kebingungan di pertemuan ke 10 saat mengerjakan soal yang dia peroleh di kartu pintar, namun cepat dibantu oleh tutor sebaya untuk menunjukkan cara pengerjaannya (CLO-11, b.51–54). Masih ada satu orang siswa yang tidak sabar menunggu giliran main, namun bu guru cepat memberikan nasihat jika tidak mau mengikuti aturan bermain maka dilarang untuk ikut, siswa tersebut mematuhi karena ingin bermain monopoli (CLO-11, b.55–61). Terdapat juga siswa yang bisa menjawab dengan benar dan mendapatkan kupon (CLO-11, b.61–65).

Pada pertemuan kesebelas, masih ada siswa yang kebingungan saat mengerjakan soal yang terdapat di kartu pintar, namun terdapat siswa yang sering menjadi tutor sebaya yang membantu siswa tersebut (CLO-12, b.81–88). Terdapat juga siswa yang telah mampu menghitung soal yang dia peroleh di kartu pintar, walaupun agak lama dalam mengerjakannya (CLO-12, b.90–99).

Pada pertemuan keduabelas, terdapat siswa yang sebelumnya tidak bisa mengerjakan soal yang dia peroleh di kartu pintar, di pertemuan ini dia sudah bisa mengerjakannya (CLO-13, b.62–66). Siswa yang sering menjadi tutor sebaya juga dapat menghitung hasil dari soal yang dia peroleh saat bermain monopoli dengan cepat (CLO-13, b.67–69).

Pada pertemuan ketigabelas, Di siklus ke dua ini, yang menjadi bank tiap hari berbeda. Peraturannyapun dari segi kupon yang diterima juga berbeda, di siklus ke dua kupon yang diterima lebih banyak dari yang

diterima di siklus 1 (CLO-14, b.39–47). Terdapat siswa di kelompok 1 yang sebelumnya sulit mengerjakan soal yang dia peroleh di kartu pintar, di pertemuan ini dia bisa mengerjakan soal tersebut tanpa harus dibantu tutor sebaya (CLO-14, b.57–60). Terdapat juga siswa yang sebelumnya jarang mendapatkan kartu pintar kebingungan saat mengerjakan kartu pintar yang dia peroleh, dan dibantu oleh tutor sebaya (CLO-14, b.66–74). Terdapat juga siswa yang bisa mengerjakan soal yang dia peroleh di kartu pintar dengan benar (CLO-14, b.74–77).

Pada pertemuan keempatbelas, guru memberikan soal melakukan tanya jawab terlebih dahulu (CLO-15, b.24–26). Ternyata siswa tersebut mengerti apa maksud soal yang diberikan guru (CLO-15, b.27–28). Guru kemudian kembali bertanya kepada siswa berikutnya (CLO-15, b.29–31). Ternyata siswa tersebut bisa menjawab pertanyaan guru dengan benar (CLO-15, b.32–35). kelompok satu terdapat siswa yang mendapatkan mata dadu dan bisa menghitung mata dadu tersebut dengan cepat (CLO-15, b.81–85). Pada pertemuan ini, banyak siswa yang membeli petak yang terdapat di papan bermain monopoli (CLO-15, b.88–89). Terdapat juga beberapa siswa yang terkena denda di petak yang telah dimiliki temannya (CLO-15, b.90–93). Di akhir kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab dengan siswa dari kegiatan bermain monopoli dengan membuat kaitan kepada kehidupan sehari-hari (CLO-15, b.106–112), (CLO-15, b.109–112), (CLO-15, b.113–114), (CLO-15, b.116).

Pertemuan kelimabelas, guru mengulas kembali materi yang sebelumnya dipelajari melalui soal latihan dan tanya jawab (CLO-16, b.18–27). Guru kemudian membagikan soal tes kemampuan berhitung untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa di siklus ke 2 telah terjadi peningkatan atau tidak (CLO-16, b.28–31). Terdapat satu siswa yang tidak konsentrasi saat mengerjakan soal tes kemampuan berhitung (CLO-16, b. 31).

Berdasarkan hasil refleksi dan perolehan skor selama siklus II, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a) Kemampuan berhitung siswa pada seluruh kompetensi telah mengalami peningkatan yang besar. Hal ini dapat terlihat pada persentase di siklus II yang meningkat menjadi 81,25% dengan rata-rata nilai 82,813.
- b) Siswa dapat melaksanakan kegiatan lebih baik dari siklus 1, karena siswa telah terbiasa bermain monopoli, sehingga tidak ada lagi yang kebingungan dalam melaksanakan proses bermain monopoli.
- c) Kegiatan bermain monopoli pada siklus kedua ini memiliki perbedaan dari siklus pertama. Kelompok yang terdapat di siklus kedua berbeda dari siklus pertama. Hal ini dimaksudkan supaya siswa tidak bosan dengan kelompok yang sebelumnya. Selain itu, pembagian kupon juga lebih banyak, hal ini dimaksudkan supaya siswa terbiasa menghitung dengan jumlah yang banyak dan juga supaya siswa bisa membeli petak monopoli. Siswa yang menjadi bank juga berbeda-beda tiap hari, hal ini

dimaksudkan supaya siswa secara tidak langsung belajar menghitung jumlah kupon yang dimiliki bank, sehingga bisa meningkatkan kemampuan berhitungnya. Selain itu, siswa juga bisa bertanggung jawab terhadap kupon yang dimilikinya. Menurut peneliti sejauh ini, kegiatan bermain monopoli telah memberikan dampak yang sangat baik bagi peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi.

## **B. Analisis Data**

Analisis data yang peneliti lakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan melihat peningkatan persentase kemampuan berhitung mulai pra-intervensi, siklus I, sampai siklus II. Setiap selesai melaksanakan kegiatan, peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana hasil proses pembelajaran pada hari itu. Penerapan metode bermain monopoli ternyata memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat.

Pada akhir siklus I dan II peneliti dan kolaborator memberikan tes kemampuan berhitung. Berdasarkan data hasil tes kemampuan berhitung yang telah dilakukan terhadap 16 anak pada saat pra intervensi diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa rendah, dengan persentase ketuntasan 43,75%. Setelah diberikan tindakan di siklus 1 terdapat peningkatan pada

siswa, dengan persentase ketuntasan sebesar 75%. Setelah dilanjutkan ke siklus 2, diperoleh kembali peningkatan dengan persentase ketuntasan 81,25%. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa penerapan metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data berdasarkan catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pemantau tindakan, dan dokumentasi selama penelitian. Analisis data secara kualitatif menurut Miles dan Huberman, yaitu melalui 3 langkah yaitu, reduksi data, penyajian data/display data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Analisis data secara kualitatif yaitu:

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian mana yang dikode, mana yang dibuang, pola-pola mana yang meringkas semua bagian yang tersebar, cerita-cerita apa yang sedang berkembang semuanya itu merupakan pilihan-pilihan analitis. Data tentang kemampuan berhitung diperoleh dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Berikut ini adalah data tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain monopoli:

a. Siklus 1

Pertemuan pertama di siklus 1 merupakan tahap awal diberikannya tindakan untuk kemampuan berhitung siswa. Pada kegiatan di siklus 1, siswa masih banyak yang belum memahami tentang tata cara bermain monopoli. Sebelum mulai bermain monopoli, guru terlebih dahulu menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan, Pada kesempatan ini, guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-02, b. 23–29). Peneliti kemudian memulai dengan menjelaskan bagaimana tata cara bermain monopoli, apa saja perlengkapan dalam bermain monopoli dan apa kriteria pemenang dalam bermain monopoli (CLO-02, b. 43–55), (CLO-02, b. 57-73). Saat bermain monopoli, peneliti dan guru berkeliling melihat aktivitas bermain monopoli siswa (CLO-02, b. 83–88). Pada pertemuan ini, masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti aturan bermain (CLO-02, b. 88–91). Setelah kegiatan inti berakhir, guru beserta siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan melakukan tanya jawab (CLO-02, b. 109–112).

Pada pertemuan kedua, materi yang akan dibahas adalah penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka. Sebelum bermain monopoli, pada kegiatan inti guru terlebih dahulu menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-03,b. 18–28). Setelah guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, siswa diminta untuk membuat kelompok bermain monopoli (CLO-03, b. 30–36). Sebelum siswa mulai untuk bermain, guru menginstruksikan

bahwa untuk menentukan giliran jalan bisa dilakukan dengan *gambheng* dan *suten*, sehingga penentuan giliran jalan terlaksana dengan adil (CLO-03, b. 74–77). Setelah selesai bermain, guru menanyakan tentang pemenang dalam bermain monopoli (CLO-03, b. 94–105).

Pada pertemuan ketiga, materi yang akan dibahas adalah penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Sebelum mulai penjelasan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka, guru mengulas kembali tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-04, b. 20–34). Setelah menjelaskan kembali penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka, guru kemudian menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-04, b. 67–82). Saat bermain monopoli siswa ada yang mendapatkan kartu pintar, namun tidak bisa mengerjakan soal tersebut, sehingga dibantu oleh salah satu teman kelompoknya dalam mengerjakan soal yang didapat di kartu pintar (CLO-04, b. 135-126), (CLO-04, b. 138–141). Saat guru berkeliling melihat siswa bermain monopoli, terdapat siswa di salah satu kelompok yang juga mendapatkan kartu pintar, namun siswa tersebut tidak bisa mengerjakan dengan baik, dan teman sekelompoknya juga tidak ada yang bisa membantu sehingga guru menjelaskan kembali bagaimana cara mengerjakan soal dalam kartu pintar yang didapat oleh siswa tersebut (CLO-04, b. 147–151).

Pada pertemuan keempat, materi yang akan dibahas adalah penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari–hari. Sebelum siswa bermain

monopoli, guru membahas terlebih dahulu tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang sebelumnya telah dipelajari (CLO-05, b. 13–17). Guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa untuk merangsang daya fikir siswa (CLO-05, b. 21–28). Saat bermain monopoli, pada pertemuan ini terdapat siswa yang membeli petak bermain (CLO-05, b. 47–51). Selain itu, ada juga siswa yang mendapatkan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka di dalam kartu pintar (CLO-05, b. 55–60). Setelah bermain monopoli, guru kemudian membahas situasi bermain, ternyata ada yang membeli petak dan ada juga siswa yang terkena denda karena berhenti di petak yang telah dimiliki oleh temannya (CLO-05, b. 78–89). Guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa untuk merangsang kemampuan siswa. Guru membuat kaitan tentang pembelian petak dalam bermain monopoli dengan kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 86–92). Saat melakukan tanya jawab, beberapa siswa sudah paham tentang penjumlahan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 121–127).

Pada pertemuan kelima, materi yang akan dibahas adalah pengurangan bilangan kelipatan sepuluh. Sebelum bermain monopoli, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 12–16). Masih banyak siswa yang belum mengerti tentang pengurangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 20). Saat bermain monopoli terdapat siswa yang mendapatkan kartu kesempatan yang berisi membayar

denda 10 kupon, sehingga kupon yang dimilikinya menjadi berkurang (CLO-06, b. 50–54). Setelah bermain monopoli, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menambah pengetahuan siswa dan merangsang daya pikir siswa (CLO-06, b. 71–89). Guru kemudian membuat kaitan tentang kartu kesempatan yang berisi “bayar denda” yang diperoleh salah satu siswa, dengan pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 95–97). Siswa menjadi paham tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh setelah guru membuat kaitan tentang pengalamannya mendapatkan kartu kesempatan yang berisi “membayar denda” (CLO-06, b. 98–101)

Pada pertemuan keenam, materi yang akan dibahas adalah pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka. Siswa ternyata sudah paham mengerjakan pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka saat guru menjelaskan cara mengerjakannya (CLO-07, b. 14–26). Saat bermain monopoli terdapat siswa yang tidak mengikuti aturan dalam bermain (CLO-07, b. 46–52). Siswa yang biasanya tidak mau mengerjakan soal saat belajar biasanya, saat bermain monopoli dia mau mengerjakan kartu pintar yang dia peroleh dengan bantuan tutor sebaya (CLO-07, b. 58–61). Setelah selesai bermain monopoli, guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka yang terdapat didalam kartu pintar saat bermain monopoli. Siswa bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru (CLO-07, b. 74–83).

Pada pertemuan ketujuh, materi yang akan dibahas adalah pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka. Pada kegiatan inti, guru memulai dengan menjelaskan tentang cara mengurangkan bilangan dua angka dengan dua angka. Guru menjelaskan dengan tanya jawab, ternyata dari pengalaman belajar sebelumnya, rata-rata siswa bisa menjawab saat guru bertanya (CLO-08, b. 18–28). Saat bermain monopoli, kelompok yang kesulitan dalam menjawab soal yang didapat di kartu pintar, bisa dibantu cara mengerjakannya dengan tutor sebaya (CLO-08, b. 49–52). Setelah bermain monopoli, guru mengulas kembali kartu pintar yang didapat oleh siswa. Saat dilakukan tanya jawab, siswa bisa menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru (CLO-08, b. 71–83).

Pada pertemuan kedelapan, materi yang akan dibahas adalah pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti biasa saat kegiatan inti, guru menjelaskan kembali melalui tanya jawab tentang pengurangan (CLO-09, b. 18–34). Salah satu siswa bisa mengurangkan secara cepat karena telah berulang kali mendapatkan soal di kartu pintar (CLO-09, b. 35–39). Pada pertemuan ini guru kembali menjelaskan bahwa siswa perlu mengikuti aturan bermain dalam permainan monopoli (CLO-09, b. 40–45). Saat bermain monopoli terdapat salah satu siswa yang tidak ingin menghitung soal yang diperolehnya di kartu pintar. Ternyata siswa tersebut belum mengerti. Guru kemudian meminta salah satu anggota kelompoknya untuk membantu mengajarkan cara mengerjakannya (CLO-09, b. 66–67).

Terdapat siswa yang mendapatkan kartu kesempatan yang berisi bayar ayam goreng 15 kupon (CLO-09, b. 80–81). Terdapat juga siswa yang membayar denda karena berhenti di petak milik salah satu teman kelompoknya (CLO-09, b. 81–85). Setelah bermain monopoli, guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru kemudian bertanya kepada perwakilan siswa yang mendapatkan kartu pintar dan kartu kesempatan. Guru mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan pengurangan. Siswa ternyata bisa menjawab pertanyaan guru dengan bimbingan dari guru (CLO-09, b. 92–108). Guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa lain terkait dengan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari (CLO-09, b. 109–117).

Pada pertemuan kesembilan, diadakan tes kemampuan berhitung siswa dan mengulang indikator-indikator yang telah dipelajari. Di awal kegiatan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan indikator yang telah dipelajari (CLO-10, b. 10–12). Saat mengerjakan tes, terdapat siswa yang tidak konsentrasi dalam mengerjakan soal tes (CLO-10, b. 26–29). Beberapa orang siswa terlihat sudah paham, sehingga dapat mengerjakan soal tes dengan cepat (CLO-10, b. 29–31). Di akhir kegiatan guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai beberapa materi yang dirasa masih perlu pemahaman (CLO-10, b. 38–41).

## b. Siklus II

Pada pertemuan kesepuluh di siklus dua, materi yang akan dibahas mengenai penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh. Di awal kegiatan inti, guru menjelaskan tentang cara mengerjakan penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh dengan melibatkan siswa melalui kegiatan tanya jawab (CLO-11, b.13–21). Sebagian besar siswa telah mengerti tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh yang telah dijelaskan guru (CLO-11, b.22). Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membuat kelompok bermain monopoli kembali. Guru menjelaskan kembali tentang pembagian kupon dalam bermain monopoli dan nama siswa dalam kelompok yang bertugas menjadi bank dalam bermain monopoli (CLO-11, b.32–40). Saat bermain monopoli terdapat siswa yang mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh, karena siswa tersebut keliru dalam mengerjakan sehingga dibantu oleh tutor sebaya (CLO-11, b.50–54). AF di kelompok dua tidak mau mengganggu giliran main sehingga harus diberi nasehat oleh guru (CLO-11, b.50–54). Setelah bermain monopoli guru kembali melakukan tanya jawab dengan siswa (CLO-11, b.75-88).

Pada pertemuan kesebelas, materi yang dibahas adalah penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Sebelum bermain monopoli, guru menjelaskan kembali tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka namun dengan cara yang berbeda (CLO-12, b.30-35). Sebagian besar siswa sudah paham tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua

angka yang dijelaskan guru (CLO-12, b.48). telah banyak siswa yang mampu mengerjakan soal yang terdapat di kartu pintar berupa penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-12, b.40). Saat bermain monopoli guru kembali menjelaskan tentang tata cara bermain dan pembagian kupon supaya siswa tidak lupa (CLO-12, b.55-56). Saat bermain monopoli, SR tidak bisa menyelesaikan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang dia dapat dari kartu pintar, sehingga AR membantunya menghitung, AR dalam hal ini sebagai tutor sebaya (CLO-12, b.80-87). Setelah bermain monopoli, guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka. Siswa yang awalnya kebingungan saat mengerjakan soal yang didapat di kartu pintar, ditanya kembali oleh guru. Siswa ternyata bisa menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan hasil pengalaman yang dia dapatkan saat mengerjakan soal yang dibantu oleh tutor sebaya (CLO-12, b.106-116).

Pada pertemuan keduabelas, materi yang diajarkan adalah pengurangan bilangan kelipatan sepuluh. Pada pertemuan ini, siswa rata-rata telah mampu menghitung soal yang terdapat di kartu pintar yang terkait dengan pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-13, b.22-35). Saat bermain monopoli, siswa juga telah mampu mengerjakan soal yang diperoleh di kartu pintar dan melaksanakan perintah di kartu kesempatan (CLO-13, b.62-69). Saat guru membahas tentang pengurangan bilangan kelipatan

sepuluh yang didapat di kartu pintar, siswa bisa menjawab dengan benar (CLO-13, b.87-96).

Pada pertemuan ketigabelas, materi yang dibahas adalah pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka. Saat guru menjelaskan materi dengan tanya jawab, mayoritas siswa telah paham cara mengerjakan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka sehingga bisa menjawab pertanyaan secara bersama-sama (CLO-14, b.10-21). Siswa yang sebelumnya kebingungan saat menjawab soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka yang ada di kartu pintar, di siklus kedua telah paham dan bisa mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh tutor sebaya (CLO-14, b.74-77). Setelah selesai bermain monopoli, guru melakukan tanya jawab. Banyak kemajuan yang telah terjadi kepada siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang paham saat di siklus 1, di siklus kedua ini sudah mulai paham (CLO-14, b.81-110). Hanya beberapa siswa yang masih kesulitan saat menghitung (CLO-14, b.100).

Pada pertemuan keempatbelas, materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah pengurangan dan penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dalam kehidupan sehari-hari melalui soal cerita. Saat guru melakukan tanya jawab sebelum mulai bermain monopoli, hanya sedikit siswa yang menunjuk tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Ketika guru bertanya kepada Arif, ternyata Arif telah paham maksud dari pertanyaan guru tersebut dan cara mengerjakannya (CLO-15, b.24-28). Guru kemudian memberikan

soal cerita kembali terkait dengan penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa ternyata sudah paham cara mengerjakan soal cerita yang diberikan guru (CLO-15, b.36-48). Saat bermain monopoli, terdapat siswa yang membeli petak, sehingga salah satu temannya yang berhenti di petak tersebut harus membayar denda (CLO-15, b.89-93). Setelah bermain monopoli, guru kemudian membahas kembali tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan melalui soal cerita. Tanya jawab dengan siswa berlangsung baik. Siswa telah paham tentang maksud soal yang diberikan dan cara mengerjakannya (CLO-15, b.107-128).

Pada pertemuan kelimabelas, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang selama ini telah dipelajari(CLO-16, b.25-27). Setelah tanya jawab, diadakan tes kemampuan berhitung siswa di siklus kedua (CLO-16, b.28-29). Pada pertemuan ini diperoleh hasil bahwa kemampuan berhitung siswa semakin meningkat (CLO-16, b.43-44).

**Tabel 4.52. Tabel Reduksi Data Kemampuan Berhitung**

No.	Alat Pengambilan Data	Perolehan Siswa
1.	<b>Catatan Observasi</b>	Sebelum mulai bermain, guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-02, b. 23–29) Peneliti menjelaskan tata cara bermain monopoli (CLO-02, b. 43-55) Peneliti menjelaskan tentang perlengkapan dan kriteria bermain monopoli (CLO-02, b. 57-73) Peneliti dan guru berkeliling melihat aktivitas

	<p>siswa bermain monopoli (CLO-02, b. 83-88)          Masih terdapat siswa yang tidak mengikuti aturan bermain monopoli (CLO-02, b. 88-91)          Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan melakukan tanya jawab (CLO-02, b. 109-112)</p> <p>Guru menjelaskan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-03, b. 18-28)          Guru menginstruksikan untuk menentukan giliran jalan dalam bermain dilakukan dengan <i>gambheng</i> dan <i>suten</i> (CLO-03, b. 74-77)          Guru menanyakan pemenang bermain monopoli di akhir permainan (CLO-03, b. 94-105)</p> <p>Sebelum bermain monopoli, guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dibahas (CLO-04, b. 67-82)          Dalam bermain monopoli, terdapat tutor sebaya (CLO-04, b. 135-141)</p> <p>Guru melakukan tanya jawab untuk merangsang daya pikir siswa (CLO-05, b. 21-28)          Terdapat siswa yang membeli petak saat bermain monopoli (CLO-05, b. 47-51)          Siswa mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-05, b. 55-60)          Terdapat siswa yang denda karena berhenti di petak milik temannya (CLO-05, b. 78-89)          Guru beserta siswa membuat kaitan tentang pembelian petak dalam bermain monopoli dengan kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 86-92)          Siswa telah paham tentang penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 121-127)</p> <p>Guru menjelaskan tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 12-16)          Saat bermain monopoli siswa mendapat kartu kesempatan yang berisi membayar denda 10 kupon (CLO-06, b. 50-54)          Setelah bermain monopoli guru melakukan tanya</p>
--	---

	<p>jawab untuk merangsang daya fikir siswa tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 71-89)</p> <p>Siswa bisa menjawab pertanyaan tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 98-101)</p> <p>Siswa telah paham cara menyelesaikan pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-07, b. 14-26)</p> <p>Siswa mengikuti aturan dalam bermain monopoli (CLO-07, b. 58-61)</p> <p>Siswa bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-07, b. 74-83)</p> <p>Rata-rata siswa bisa menjawab pertanyaan guru tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka saat dibimbing guru (CLO-08, b. 18-28)</p> <p>Kelompok yang mendapatkan kesulitan saat menjawab pertanyaan dari kartu pintar dibantu oleh tutor sebaya (CLO-08, b. 49-52)</p> <p>Siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru saat dilakukan tanya jawab tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-08, b. 71-83)</p> <p>Salah satu siswa bisa mengurangkan dengan cepat karena mendapatkan pengalaman belajar melalui kartu pintar (CLO-09, b. 35-39)</p> <p>Guru menjelaskan kembali bahwa dalam bermain monopoli perlu mengikuti aturan yang telah disampaikan (CLO-09, b. 40-45)</p> <p>Siswa yang belum mengerti dibantu oleh tutor sebaya dalam mengerjakan soal yang diperoleh di kartu pintar (CLO-09, b. 66-67)</p> <p>Siswa mengikuti aturan bermain, saat mendapatkan kartu kesempatan berisi bayar ayam goreng 15 kupon (CLO-09, b. 80-81)</p> <p>Siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru saat guru membuat kaitan kehidupan sehari-hari dari bermain monopoli dengan pengurangan (CLO-09,</p>
--	--

		<p>b. 92-108)</p> <p>Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan materi yang selama ini sudah dipelajari (CLO-10, b. 10-12)</p> <p>Saat mengerjakan tes terdapat siswa yang tidak konsentrasi dalam mengerjakan soal tes (CLO-10, b. 26-29)</p> <p>Beberapa siswa sudah paham, sehingga dapat mengerjakan soal dengan cepat (CLO-10, b. 29-31)</p> <p>Di akhir kegiatan guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang masih memerlukan pemahaman (CLO-10, b. 38-41)</p> <p>Sebagian besar siswa mengerti tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh yang telah dijelaskan guru (CLO-11, b. 22)</p> <p>Guru menjelaskan kembali tentang pembagian kupon dalam bermain monopoli dan nama siswa dalam kelompok yang bertugas menjadi bank dalam bermain monopoli (CLO-11, b.32–40).</p> <p>Terdapat siswa yang keliru mengerjakan soal di kartu pintar, sehingga dibantu oleh tutor sebaya (CLO-11, b.50–54).</p> <p>AF di kelompok dua tidak mau mengunggu giliran main sehingga harus diberi nasehat oleh guru (CLO-11, b.50–54).</p> <p>Setelah bermain monopoli guru kembali melakukan tanya jawab dengan siswa tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-11, b.75-88).</p> <p>Sebelum bermain monopoli, guru menjelaskan kembali tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka namun dengan cara yang berbeda (CLO-12, b.30-35).</p> <p>Sebagian besar siswa sudah paham tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang dijelaskan guru (CLO-12, b.48).</p> <p>Telah banyak siswa yang mampu mengerjakan soal yang terdapat di kartu pintar berupa</p>
--	--	---

	<p>penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-12, b.40).</p> <p>Saat bermain monopoli guru kembali menjelaskan tentang tata cara bermain dan pembagian kupon supaya siswa tidak lupa (CLO-12, b.55-56).</p> <p>Saat bermain monopoli, SR tidak bisa menyelesaikan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang dia dapat dari kartu pintar, sehingga AR membantunya menghitung, AR dalam hal ini sebagai tutor sebaya (CLO-12, b.80-87).</p> <p>Siswa ternyata bisa menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan hasil pengalaman yang dia dapatkan saat mengerjakan soal yang dibantu oleh tutor sebaya (CLO-12, b.106-116)</p> <p>Pada pertemuan ini, siswa rata-rata telah mampu menghitung soal yang terdapat di kartu pintar yang terkait dengan pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-13, b.22-35). Saat bermain monopoli, siswa juga telah mampu mengerjakan soal yang diperoleh di kartu pintar dan melaksanakan perintah di kartu kesempatan (CLO-13, b.62-69).</p> <p>Saat guru membahas tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh yang didapat di kartu pintar, siswa bisa menjawab dengan benar (CLO-13, b.87-96).</p> <p>Mayoritas siswa telah paham cara mengerjakan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka sehingga bisa menjawab pertanyaan secara bersama-sama (CLO-14, b.10-21). Siswa yang sebelumnya kebingungan saat menjawab soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka yang ada di kartu pintar, di siklus kedua telah paham dan bisa mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh tutor sebaya (CLO-14, b.74-77).</p> <p>Banyak kemajuan yang telah terjadi kepada siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang</p>
--	--

		<p>paham saat di siklus 1, di siklus kedua ini sudah mulai paham (CLO-14, b.81-110). Hanya beberapa siswa yang masih kesulitan saat menghitung (CLO-14, b.100).</p> <p>Ketika guru bertanya kepada Arif, ternyata Arif telah paham maksud dari pertanyaan guru tersebut dan cara mengerjakannya (CLO-15, b.24-28).</p> <p>Guru kemudian memberikan soal cerita kembali terkait dengan penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa ternyata sudah paham cara mengerjakan soal cerita yang diberikan guru (CLO-15, b.36-48).</p> <p>Saat bermain monopoli, terdapat siswa yang membeli petak, sehingga salah satu temannya yang berhenti di petak tersebut harus membayar denda (CLO-15, b.89-93).</p> <p>Tanya jawab dengan siswa berlangsung baik. Siswa telah paham tentang maksud soal yang diberikan dan cara mengerjakannya (CLO-15, b.107-128).</p> <p>Pada pertemuan kelimabelas, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang selama ini telah dipelajari (CLO-16, b.25-27). Setelah tanya jawab, diadakan tes kemampuan berhitung siswa di siklus kedua (CLO-16, b.28-29).</p> <p>Pada pertemuan ini diperoleh hasil bahwa kemampuan berhitung siswa semakin meningkat (CLO-16, b.43-44).</p>
2.	<p><b>Catatan Wawancara</b></p>	<p><i>Interviewer</i> : Sahla, selama ini sudah belajar matematika tentang apa?  <i>Responden</i>: Tambah-tambahan, kurang-kurangan, nyusun angka, banyak deh kak. (CW-07, b.1-3)</p> <p><i>Interviewer</i> : Kalau tambah-tambahan sama kurang-kurangan Sahla udah bisa belum?  <i>Responden</i>: Udah kak, cuma yang masih suka lupa pas ngurangi. (CW-07, b.5-6)</p>

	<p><i>Interviewer</i> : Kalau <math>21 + 4</math> berapa Sahla?  Responden: Abis dua satu, dua dua, dua tiga, dua empat, dua lima kak (CW-07,b.8-9)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya bagus, kalau <math>27 - 4</math> berapa Sahla?  Responden: Sebelum dua tujuh, dua enam, dua lima, dua tiga kak (CW-07,b.10-11)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya betul, Kalau <math>23 + 12</math> berapa Sahla?  Responden: Em, berapa ya (sambil menghitung di kertas), tiga lima kak (CW-07,b.13-14)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya, bagus. Kalau <math>20 + 10</math> berapa Sahla?  Responden: Hmmm, (sambil menghitung di kertas), tiga puluh ya kak (CW-07,b.16-17)</p> <p><i>Interviewer</i> : Kalau <math>35 - 12</math> berapa Sahla?  Responden: Hmmm,, (sambil menghitung di kertas), dua tiga kak (CW-07,b.18-19)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya, bagus Sahla, kalo misalnya Sahla beli telur 25 butir, terus di jalan pecah 4 butir, jadi sisa telur Sahla berapa?  Responden: Oh, jadi itu dikuragin kak, tinggal.... sebelum dua lima, dua empat, dua tiga, dua dua, dua satu kak (CW-07,b.20-22)</p> <p><i>Interviewer</i> : Pinter Sahla, nah kalo misalnya Sahla beli pensil 20 terus beli lagi 5, jumlah pensil Sahla berapa?  Responden: Kalo itu ditambah kak, jadi abis dua puluh, dua satu, dua dua, dua tiga, dua empat, dua lima kak (CW-07,b.26-28)</p> <p><i>Interviewer</i> : Arif, selama ini sudah belajar matematika tentang apa?  Responden: Banyak kak, ada ambil-ambilan sama tambah-tambahan.(CW-08,b.1-2)</p>
--	--

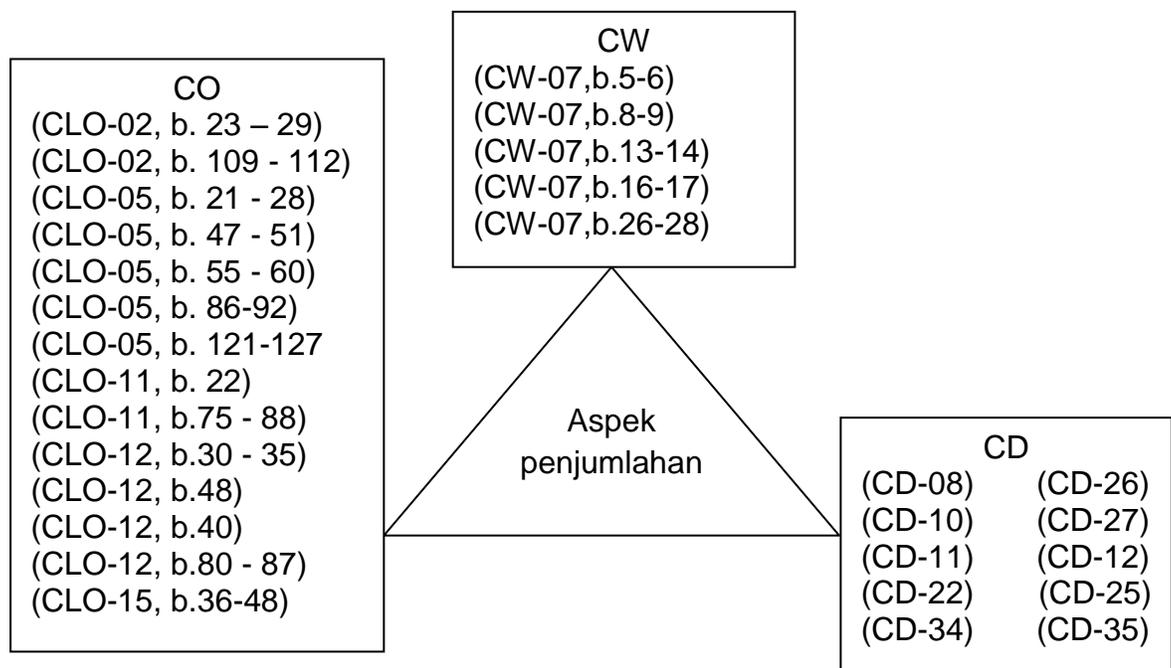
	<p><i>Interviewer</i> : Kalau ambil–ambilan sama tambah–tambahan Arif sudah bisa belum?  Responden: Udah kak (CW-08,b.5)</p> <p><i>Interviewer</i> : Kalau 21 + 4 berapa Arif?  Responden: Emmm, dua satu di mulut, empat dijari jadinya... abis dua satu, dua dua, dua tiga, dua empat, dua lima kak (CW-08,b.8-11)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya bagus, kalau 27–4 berapa Arif?  Responden: Dua tujuh di mulut, empat dijari, jadi sebelum dua tujuh, dua enam, dua lima, dua empat, dua tiga kak (CW-08,b.12-14)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya pinter, Kalau 23 + 12 berapa Arif?  Responden: Kalo itu harus pake kertas coret –coretan kak... berapa ya (sambil menghitung di kertas), tiga lima kak. (CW-08,b.16-18)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya, bagus. Kalau 20 + 10 berapa Arif?  Responden: Hmmm, (sambil menghitung di kertas), tiga puluh ya kak (CW-08,b.19-20)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya betul, kalau 35–12 berapa Arif?  Responden: Hmmm,,bentar kak (sambil menghitung di kertas), dua tiga kak. (CW-08,b.22-23)</p> <p><i>Interviewer</i> : Iya, bagus Arif, nah kalo misalnya Arif beli telur 25 butir, terus di jalan pecah 4 butir, jadi sisa telur Arif berapa?  Responden: Itu dikurang ya kak, tinggal.... sebelum dua lima, dua empat, dua tiga, dua dua, dua satu kak (CW-08,b.25-27)</p> <p><i>Interviewer</i> : Pinter Arif, nah kalo misalnya Arif beli pensil 20 terus beli lagi 5, jumlah pensil Arif berapa?  Responden: Kalo itu ditambah kak, jadi abis dua puluh, dua satu, dua dua, dua tiga, dua empat, dua lima kak (CW-08,b.31-33).</p>
--	--

3.	<b>Catatan Dokumentasi</b>	<p>Guru sedang menjelaskan kepada siswa mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-08)</p> <p>Siswa mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-10)</p> <p>Siswa menghitung soal penjumlahan yang didapat dari kartu saat bermain monopoli (CD-11)</p> <p>Siswa mengerjakan LKS penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari – hari (CD-12)</p> <p>Siswa sedang menghitung jawaban pengurangan bilangan kelipatan sepuluh dari soal yang didapat di kartu pintar (CD-15)</p> <p>Salah satu siswa sedang membacakan kartu kesempatan “mundur 3 langkah” yang dia peroleh (CD-18)</p> <p>Kondisi siswa saat mengerjakan LKS pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CD-19)</p> <p>Guru menjelaskan tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-20)</p> <p>Guru sedang melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-21)</p> <p>Siswa sedang membeli petak yang terdapat dalam permainan monopoli (CD-22)</p> <p>Siswa membayar denda karena berhenti di salah satu petak milik temannya (CD-23)</p> <p>Siswa mengerjakan tes kemampuan berhitung (CD-24)</p> <p>Siswa sedang mengerjakan penjumlahan bilangan</p>
----	----------------------------	---

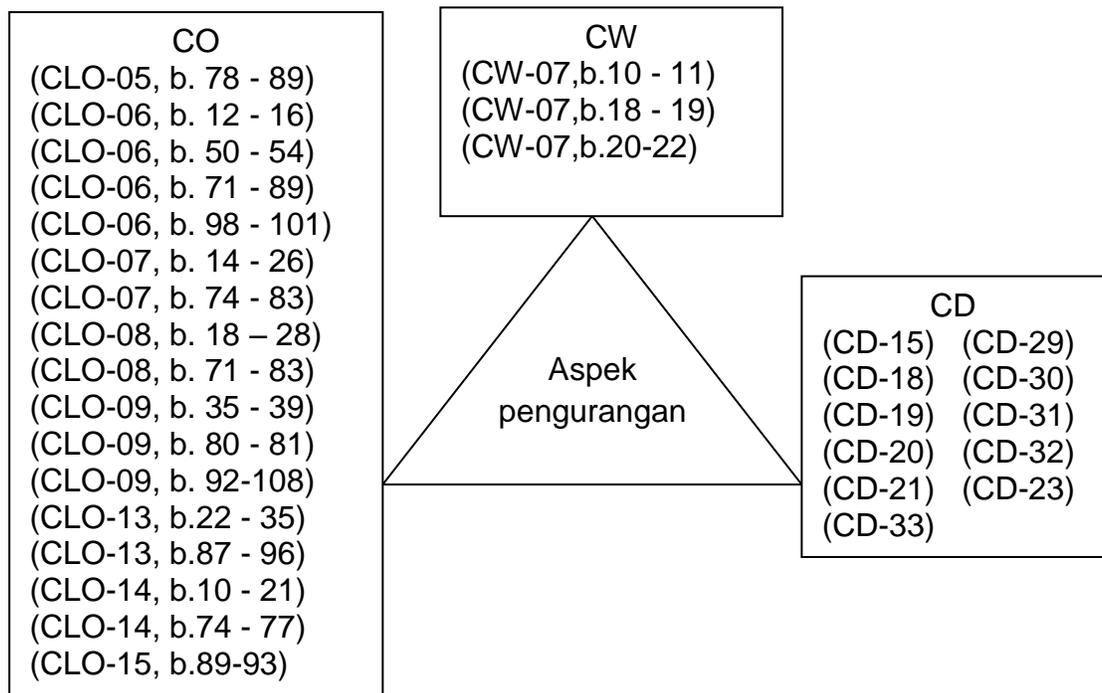
	<p>kelipatan sepuluh yang di dapat di kartu pintar (CD-25)</p> <p>Siswa mendapatkan kartu kesempatan berisi maju 5 petak (CD-26)</p> <p>Guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka melalui aplikasi puluhan dan satuan (CD-27)</p> <p>Siswa mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CD-29)</p> <p>Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh diakhir kegiatan (CD-30)</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CD-31)</p> <p>Siswa mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-32)</p> <p>Siswa mengerjakan latihan berkelompok mengenai pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-33)</p> <p>Siswa menjalankan bidaknya setelah menghitung jumlah mata dadu (CD-34)</p> <p>Siswa membeli salah satu petak yang ada di papan monopoli (CD-35)</p> <p>Sebelum melaksanakan tes, guru terlebih dulu mengulas materi yang sebelumnya telah dipelajari (CD-36)</p> <p>Siswa mengerjakan tes kemampuan berhitung (CD-37)</p>
--	--

## 2. Penyajian data/display data

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara peneliti dengan guru kelas dan siswa, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung siswa. Berikut ini adalah penyajian data dalam bentuk bagan.



**Gambar 4.19. Bagan Display Data Aspek Penjumlahan**



**Gambar 4.20. Bagan Display Data Aspek Pengurangan**

Display data pada bagan di atas dapat diuraikan kembali dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 4.53. Display Data Kemampuan Berhitung Siswa Aspek Penjumlahan**

<b>Catatan Observasi (CO)</b>	<b>Catatan Wawancara (CW)</b>	<b>Catatan Dokumentasi (CD)</b>
Sebelum mulai bermain, guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-02, b. 23–29)	Siswa paham tentang penjumlahan (CW-07,b.5-6)	Guru sedang menjelaskan kepada siswa mengenai penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-08)
Guru dan siswa menyimpulkan	Siswa dapat menghitung	Siswa mendapatkan kartu

pembelajaran hari ini dengan melakukan tanya jawab (CLO-02, b. 109-112)	penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka (CW-07,b.8-9)	pintar berisi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-10)
Guru melakukan tanya jawab untuk merangsang daya fikir siswa (CLO-05, b. 21-28)	Siswa dapat menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CW-07,b.13-14)	Siswa menghitung soal penjumlahan yang didapat dari kartu saat bermain monopoli (CD-11)
Terdapat siswa yang membeli petak saat bermain monopoli (CLO-05, b. 47-51)	Siswa dapat menghitung penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CW-07,b.16-17)	Siswa sedang mengerjakan penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh yang di dapat di kartu pintar (CD-25)
Siswa mendapatkan kartu pintar berisi penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-05, b. 55-60)	Siswa dapat memecahkan masalah berhitung terkait dengan penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari (CW-07,b.26-28)	Siswa mendapatkan kartu kesempatan berisi maju 5 petak (CD-26)
Sebagian besar siswa mengerti tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh yang telah dijelaskan guru (CLO-11, b. 22)		Guru menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka melalui aplikasi puluhan dan satuan (CD-27)
Setelah bermain monopoli guru kembali melakukan tanya jawab dengan siswa tentang penjumlahan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-11, b.75-88).		Siswa menjalankan bidaknya setelah menghitung jumlah mata dadu (CD-34)
Sebelum bermain monopoli, guru menjelaskan kembali tentang penjumlahan		Siswa mengerjakan LKS penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari-

bilangan dua angka dengan dua angka namun dengan cara yang berbeda (CLO-12, b.30-35).		hari (CD-12)
Sebagian besar siswa sudah paham tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang dijelaskan guru (CLO-12, b.48).		Siswa sedang membeli petak yang terdapat dalam permainan monopoli (CD-22)
Telah banyak siswa yang mampu mengerjakan soal yang terdapat di kartu pintar berupa penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-12, b.40).		Siswa membeli salah satu petak yang ada di papan monopoli (CD-35)
Saat bermain monopoli, SRR tidak bisa menyelesaikan soal penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka yang dia dapat dari kartu pintar, sehingga AR membantunya menghitung, AR dalam hal ini sebagai tutor sebaya (CLO-12, b.80-87).		
Guru beserta siswa membuat kaitan tentang pembelian petak dalam bermain monopoli dengan kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 86-92)		
Siswa telah paham tentang penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari (CLO-05, b. 121-127)		
Guru memberikan soal cerita terkait dengan penjumlahan bilangan dalam kehidupan sehari-		

hari. Siswa ternyata sudah paham cara mengerjakan soal cerita yang diberikan guru (CLO-15, b.36-48).		
--	--	--

**Tabel 4.54. Display Data Kemampuan Berhitung Siswa  
Aspek Pengurangan**

<b>Catatan Observasi (CO)</b>	<b>Catatan Wawancara (CW)</b>	<b>Catatan Dokumentasi (CD)</b>
Terdapat siswa yang denda karena berhenti di petak milik temannya (CLO-05, b. 78-89)	Siswa dapat menghitung pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CW-07,b.10-11)	Siswa sedang menghitung jawaban pengurangan bilangan kelipatan sepuluh dari soal yang didapat di kartu pintar (CD-15)
Guru menjelaskan tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 12-16)	Siswa dapat menghitung pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CW-07,b.18-19)	Salah satu siswa sedang membacakan kartu kesempatan "mundur 3 langkah" yang dia peroleh (CD-18)
Saat bermain monopoli siswa mendapat kartu kesempatan yang berisi membayar denda 10 kupon (CLO-06, b. 50-54)	Siswa dapat memecahkan masalah berhitung terkait dengan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari (CW-07,b.20-22)	Kondisi siswa saat mengerjakan LKS pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CD-19)
Setelah bermain monopoli guru melakukan tanya jawab untuk merangsang daya fikir siswa tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 71-89)		Guru menjelaskan tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-20)

<p>Siswa bisa menjawab pertanyaan tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-06, b. 98-101)</p>		<p>Guru sedang melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-21)</p>
<p>Siswa telah paham cara menyelesaikan pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-07, b. 14-26)</p>		<p>Siswa mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CD-29)</p>
<p>Siswa bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai pengurangan bilangan dua angka dengan satu angka (CLO-07, b. 74-83)</p>		<p>Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh diakhir kegiatan (CD-30)</p>
<p>Rata – rata siswa bisa menjawab pertanyaan guru tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka saat dibimbing guru (CLO-08, b. 18–28)</p>		<p>Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CD-31)</p>
<p>Siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru saat dilakukan tanya jawab tentang pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CLO-08, b. 71-83)</p>		<p>Siswa mendapatkan kartu pintar berisi pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka (CD-32)</p>
<p>Salah satu siswa bisa mengurangkan dengan cepat karena mendapatkan pengalaman belajar melalui kartu pintar (CLO-09, b. 35-39)</p>		<p>Siswa mengerjakan latihan berkelompok mengenai pengurangan bilangan dua angka</p>

		dengan dua angka (CD-33)
Siswa mengikuti aturan bermain, saat mendapatkan kartu kesempatan berisi bayar ayam goreng 15 kupon (CLO-09, b. 80-81)		Siswa membayar denda karena berhenti di salah satu petak milik temannya (CD-23)
Pada pertemuan ini, siswa rata-rata telah mampu menghitung soal yang terdapat di kartu pintar yang terkait dengan pengurangan bilangan kelipatan sepuluh (CLO-13, b.22-35)		
Saat guru membahas tentang pengurangan bilangan kelipatan sepuluh yang didapat di kartu pintar, siswa bisa menjawab dengan benar (CLO-13, b.87-96)		
Mayoritas siswa telah paham cara mengerjakan pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka sehingga bisa menjawab pertanyaan secara bersama-sama (CLO-14, b.10-21)		
Siswa yang sebelumnya kebingungan saat menjawab soal pengurangan bilangan dua angka dengan dua angka yang ada di kartu pintar, di siklus kedua telah paham dan bisa mengerjakan sendiri tanpa dibantu oleh tutor sebaya (CLO-14, b.74-77)		

Siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru saat guru membuat kaitan kehidupan sehari-hari dari bermain monopoli dengan pengurangan (CLO-09, b. 92-108)		
Saat bermain monopoli, terdapat siswa yang membeli petak, sehingga salah satu temannya yang berhenti di petak tersebut harus membayar denda (CLO-15, b.89-93)		

Display data di atas menggambarkan bagaimana proses terbentuknya kemampuan berhitung melalui bermain monopoli. Proses tersebut dijelaskan melalui triangulasi data. Data tersebut diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Data yang diperoleh menjelaskan tentang aspek penjumlahan dan pengurangan.

Kemampuan berhitung dapat meningkat jika setelah siswa mendapatkan penjelasan dari guru, kemudian siswa dirangsang untuk berpikir melalui tanya jawab (CLO-02, b. 109–112). Selain itu, siswa bisa dirangsang berpikir melalui bermain. Salah satu permainan yang dapat merangsang kemampuan siswa tentang berhitung adalah monopoli. Melalui bermain monopoli siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan berhitung seperti menghitung soal yang terdapat di kartu pintar (CLO-05, b. 55 - 60) (CD-25). Siswa juga mendapat pengalaman dalam berhitung melalui kartu

kesempatan. Kartu kesempatan berisi pernyataan seperti maju 5 langkah, mundur 3 langkah, maju sampai kartu pintar dan sebagainya. Melalui kartu kesempatan siswa secara tidak langsung melakukan kegiatan menghitung petak monopoli (CD-26) (CD-18).

Siswa juga mendapatkan pengalaman dalam berhitung melalui kegiatan menghitung mata dadu, menghitung jumlah kupon dan membeli petak (CLO-05, b. 86-92) (CD-22) (CD-34). Selain itu, melalui kegiatan bermain monopoli, juga terdapat tutor sebaya (CLO-12, b.80-87). Melalui berbagai kegiatan monopoli tersebut, guru juga harus tetap mengawasi jalannya permainan sehingga permainan dapat berjalan lancar, tepat sasaran, dan menyenangkan.

### **3. Verifikasi/penarikan kesimpulan**

Melalui bermain monopoli, siswa bisa belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan bermain. Kegiatan tersebut secara tidak langsung menstimulasi siswa untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan berhitung. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa telah dapat menjumlahkan, mengurangi, dan memecahkan masalah dalam kegiatan sehari-hari melalui berhitung.

Hal tersebut tak terlepas dari kegiatan bermain monopoli yang termasuk bermain dengan aturan. Siswa mengikuti aturan bermain monopoli seperti menentukan urutan jalan, mencocok dadu, melaksanakan perintah

dalam kartu, membayar denda jika berhenti di petak teman, dan melangkahakan bidak sesuai urutan jalan. Selain itu bermain monopoli juga merupakan bermain sosial, bermain monopoli dimainkan oleh sekelompok orang. Selain itu, terdapat tutor sebaya dalam bermain monopoli. Peran guru sangat penting dalam kegiatan ini, guru harus memantau jalannya kegiatan bermain dan melakukan tanya jawab sebelum dan sesudah bermain monopoli. Hal tersebut merupakan rangkaian proses pemerolehan pengetahuan kepada siswa.

### **C. Temuan Hasil Penelitian**

Temuan hasil penelitian kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi terdiri atas beberapa hal, yaitu:

#### **1. Temuan Proses Tindakan pada Anak**

Temuan proses tindakan pada anak dapat dilihat berdasarkan kegiatan berikut:

- a. Melalui bermain monopoli siswa belajar menghitung melalui kegiatan menghitung mata dadu.

Pada kegiatan ini, siswa dapat memahami tentang penjumlahan bilangan. Melalui kegiatan menghitung mata dadu siswa menjadi paham bahwa jumlah angka bisa mempunyai kombinasi penjumlahan yang berbeda, misalnya jumlah hitung delapan bisa mempunyai kombinasi penjumlahan empat ditambah empat, lima ditambah tiga dan enam ditambah dua.

- b. Melalui bermain monopoli siswa terbiasa menjawab soal penjumlahan dan pengurangan yang terdapat di kartu pintar

Kartu pintar yang terdapat dari kegiatan bermain monopoli memiliki beberapa soal penjumlahan ataupun pengurangan yang disesuaikan dengan konteks bahasan pada masing–masing pertemuan. Melalui kegiatan ini terdapat keunikan yaitu terdapat tutor sebaya yang dapat membantu siswa yang kurang paham cara mengerjakan soal yang dia dapat di kartu pintar. Jika siswa yang mendapatkan kartu pintar bisa menjawab pertanyaan maka akan terdapat *reward* berupa tambahan kupon yang tertera pada masing–masing kartu. Akan tetapi, jika tidak bisa menjawab sama sekali maka tutor sebaya lah yang mendapatkan kupon tersebut. Hal ini akan membuat siswa termotivasi untuk bisa mengerjakan soal yang terdapat di kartu pintar, sehingga secara tidak langsung terjadi proses perolehan informasi tentang cara menyelesaikan masalah yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan.

- c. Melalui bermain monopoli siswa belajar berhitung melalui perintah yang ada di kartu kesempatan.

Kartu kesempatan berisi kalimat perintah berupa pernyataan, seperti; maju tiga langkah, mundur lima langkah, bayar kupon, terima kupon, maju sampai petak nomor, mundur sampai petak nomor, kembali ke, dan maju ke. Petak monopoli yang dirancang sedemikian rupa memiliki nomor di bagian bawahnya, sehingga siswa dapat mengetahui angka yang dia lewati dan

secara tidak langsung siswa sudah belajar tentang angka. Saat siswa mendapatkan perintah seperti mundur lima langkah, sedangkan dia ada di petak nomor dua puluh maka dia akan berhenti di petak lima belas. Melalui hal tersebut dan dengan kegiatan berulang-ulang, siswa akan paham tentang garis bilangan dan pengurangan yang merupakan bagian dari berhitung.

d. Melalui bermain monopoli siswa belajar menghitung kupon

Kupon yang terdapat dalam permainan monopoli dirancang sedemikian rupa, disesuaikan dengan kurikulum pada saat itu. Saat anak berada di semester kedua, maka dia harus bisa menghitung sampai seratus. Artinya adalah, kupon yang peneliti rancang tidak boleh lebih dari seratus sehingga angka yang terdapat di dalam kupon dibuat menjadi lebih rendah nilainya, yaitu satu sampai lima. Di siklus 1, masing-masing siswa mendapatkan kupon sebanyak 30 kupon dengan rincian 6 lembar kupon satu, 2 lembar kupon dua, 2 lembar kupon tiga, 1 lembar kupon empat dan 2 lembar kupon 5. Di siklus 2, kupon yang diberikan lebih banyak, yaitu 50 kupon untuk masing-masing siswa dengan rincian, tiga belas lembar kupon 1, lima lembar kupon 2, tiga lembar kupon 3, dua lembar kupon empat, dan dua lembar kupon 5.

e. Melalui bermain monopoli siswa bisa memahami tentang penjumlahan dan pengurangan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari yang terdapat di soal cerita.

Kehidupan sehari-hari dalam bermain monopoli bisa ditemukan saat membeli petak, menjual petak dan membayar denda saat berhenti di petak lawan. Melalui bimbingan guru di akhir kegiatan bermain, siswa bisa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan penjumlahan dan pengurangan. Di akhir kegiatan, guru bisa membuat kaitan antara isi kegiatan bermain dengan kehidupan sehari-hari.

Misalnya, terdapat dalam kutipan (CLO-09, b. 99-117)

Daffa : “Ke Sela bayar denda karena berhenti di kotak boneka, trus sama Intan bayar denda karena berhenti di kotak jeruk Bu.”  
Guru : “Jadi kamu keluarin kuponnya berapa Daffa?”  
Daffa : “Jadi harus bayar 12 kupon Bu.”  
Guru : “Memangnya uang Daffa tadinya berapa?”  
Daffa : “Tadi ada dua puluh lima kupon Bu.”  
Guru : “Nah kalo begitu coba Ridho, hitung berapa sisa kupon yang dimiliki Daffa.”  
Ridho : “eh, berapa yak... jadinya kan uang Daffa dikurang Bu. Jadi tiga belas Bu.”  
Guru : “Iya bagus, coba Sahla, kamu sebutkan bagaimana caranya?”  
Sahla : “Eh, emmmm, tadi kan Daffa punya dua puluh lima, dikurang dua belas Bu. Trus diitung dari belakang lima kurang dua jadi dua, eh...tiga Bu. Trus baru yang depannya dua dikurang satu jadi satu, jadi tiga belas Bu.”  
Guru : “Iya betul sekali, jadi kalau Daffa punya kupon dua puluh lima, trus dia harus bayar denda dua belas. Maka mencari kupon Daffa yang tersisa, itu caranya dikurangi, karena kupon Daffa berkurang tadi habis bayar denda.”

## 2. Temuan Proses Tindakan pada Guru

Temuan proses tindakan guru saat melakukan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa diantaranya:

### a. Melalui bermain monopoli, menumbuhkan motivasi pada siswa

Guru dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk tertib dan mengikuti aturan. Selain itu guru juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam memenangkan permainan dan dalam menjawab soal yang terdapat di kartu pintar. Sehingga dengan motivasi yang diberikan guru siswa diharapkan dapat terbiasa untuk menjawab tugas dan latihan secara mandiri.

### b. Mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Memberikan metode baru dalam pembelajaran siswa

Metode bermain sebelumnya tidak pernah dipakai guru dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya metode bermain monopoli, guru bisa mengembangkan metode bermain untuk menunjang pembelajaran.

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Perbedaan Siklus 1 dan Siklus 2**

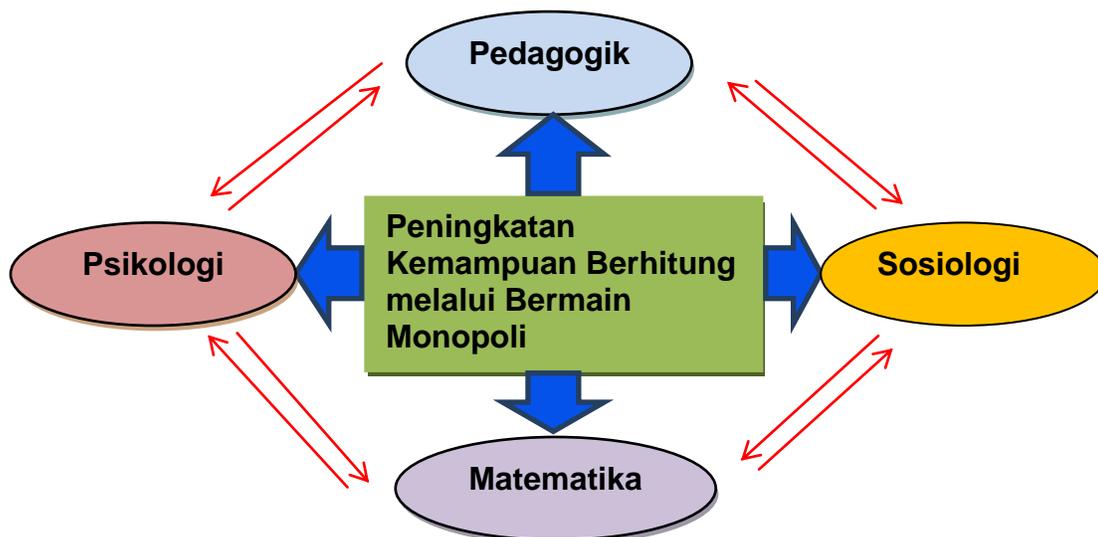
Secara teknis terdapat perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2, perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.55.Perbedaan Siklus 1 dan Siklus 2**

No.	Siklus 1	Siklus 2
1.	Kartu kesempatan yang digunakan pada siklus satu hanya berupa pernyataan dan tidak mengarah kepada kartu pintar	Kartu kesempatan yang digunakan dalam bermain monopoli yang dirancang, banyak yang mengarah kepada kartu pintar, misalnya: maju sampai kartu pintar, kembali menuju kartu pintar, pilih kartu pintar atau denda 2 kupon. Hal tersebut dimaksudkan supaya peluang banyaknya siswa yang menjawab soal yang tertera di kartu pintar semakin besar.
2.	Kupon yang digunakan hanya sedikit sebanyak 30 kupon, sehingga siswa tidak aktif dalam membeli petak karena takut kuponnya habis.	Kupon yang digunakan dalam bermain dibagikan lebih banyak dibandingkan yang diberikan di siklus 1. Di siklus 2, pemberian kupon sebesar 50 kupon yang dirinci, tiga belas lembar kupon 1, lima lembar kupon 2, tiga lembar kupon 3, dua lembar kupon empat, dan dua lembar kupon 5. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelian petak.
3.	Siswa yang bertanggung jawab menjadi pemegang bank adalah siswa yang sama, dari pertemuan awal hingga pertemuan akhir.	Siswa yang bertanggung jawab menjadi pemegang bank juga berbeda tiap harinya. Hal tersebut dimaksudkan supaya masing-masing siswa mendapatkan pengalaman yang sama saat berperan menjadi bank. Tanggung jawab bank disini adalah menghitung dan membagikan kupon kepada masing-masing peserta. Bank juga bertanggung jawab memberikan kembalian saat siswa membeli petak. Selain menjadi peserta juga dalam bermain, bank juga bertanggung jawab mencatat

		siapa pemenang dalam bermain monopoli pada saat itu.
4.	Kelompok yang terdapat pada siklus 1 anggotanya kurangimbang karena pemilihan kelompok berdasarkan tempat duduk.	Kelompok siswa yang terdapat di siklus 1, diubah saat memasuki siklus ke dua. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa tidak bosan dengan kelompok yang itu–itu saja. Selain itu, tujuan utama merubah kelompok adalah memposisikan siswa secaraimbang.

Hasil dari peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain monopoli dapat dikaji dari pendekatan multidisiplin ilmu yang memiliki keterkaitan dengan beberapa bidang ilmu seperti psikologi, pedagogik, matematika dan sosiologi, seperti bagan sebagai berikut:



Gambar 4.21. Pendekatan Multidisiplin ilmu

Berdasarkan gambar maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan berhitung melalui bermain monopoli dapat dikaitkan dengan multidisiplin ilmu yaitu matematika, psikologi, pedagogik dan sosiologi. Dalam matematika berhitung merupakan bagian dari matematika, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dali S.Naga yang menyatakan, berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.<sup>1</sup> Hal tersebut kemudian diperjelas dengan pendapat Burns, bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah.<sup>2</sup> Hal tersebut menjelaskan keterkaitan antara matematika dan berhitung. Bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang berada pada kelompok bilangan (aritmatika). Melalui bermain monopoli diaplikasikan dengan menghitung mata dadu, menghitung petak pada papan monopoli, dan menghitung jumlah kupon.

Jika dilihat dari bidang psikologi, maka dapat diketahui bahwa psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti roh jiwa atau daya hidup dan *logos* yang berarti studi atau kajian dan pendidikan (Papalia Olds,

---

<sup>1</sup> Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.253

<sup>2</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h. 22

dalam Jamaris).<sup>3</sup> Hal tersebut berarti bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Psikologi juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia. Jika dilihat dalam peningkatan berhitung melalui bermain monopoli, maka penerapan bidang psikologi dapat terlihat dari ekspresi siswa saat bermain yang terlihat senang saat memenangkan permainan, sedih saat mengetahui kalah dalam permainan, menunggu giliran main, dan riang gembira saat bermain.

Kemampuan berhitung dalam bermain monopoli juga dapat dilihat berdasarkan bidang sosiologi. Hal tersebut dapat dilihat saat anak bermain secara bersama. Melalui kegiatan bermain sosial tampak egosentrisme anak semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang disekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerja sama dalam bermain.<sup>4</sup> Pengaplikasian melalui bermain monopoli dapat dilihat saat siswa menjadi tutor sebaya, mau menunggu giliran teman dalam menjalankan bidak dan terdapat komunikasi kelompok dalam bermain monopoli.

Jika dilihat dalam bidang pedagogik, bermain monopoli dapat digunakan dalam kegiatan belajar khususnya matematika. Kegiatan bermain

---

<sup>3</sup> Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), h. 5

<sup>4</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 30

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

## **2. Proses Bermain Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Palmerah 03 pagi, dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui bermain monopoli. Jika dilihat berdasarkan teori dari Jarolimek yang menyatakan bahwa kemampuan adalah daya melakukan sesuatu dengan baik. Kemampuan memiliki dua karakteristik, yaitu berkembang dan memerlukan latihan jika ingin menjadi ahli.<sup>5</sup> Hal tersebut berarti supaya mampu melakukan suatu hal maka diperlukanlah stimulus melalui latihan. Kemampuan tersebut erat kaitannya dengan kognitif, karena untuk dapat melakukan sesuatu hal diperlukan proses berfikir kognitif. Puji Hartini menambahkan bahwa pembelajaran pada kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting, dimana pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan

---

<sup>5</sup> John Jarolimek, *Social Studies in Elementary Education*, (Macmillan Publishing Company, 1986), h. 32

kemampuan berfikir teliti untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.<sup>6</sup> Hal tersebut terdapat dalam kegiatan bermain monopoli yaitu dalam mengerjakan kartu pintar, dalam pengerjaan kartu pintar ini harus teliti.

Pengerjaan kartu pintar secara teliti mempengaruhi siswa dalam memperoleh kupon tambahan. Kartu pintar berisi soal penjumlahan dan pengurangan yang harus dikerjakan jika mendapatkan kartu tersebut. Mayers kemudian menambahkan mengenai kognitif. Menurut Mayers, *cognition refers to all the mental activities associated with thinking, knowing, and remembering.*<sup>7</sup> Maksud dari pernyataan Mayers tersebut bahwa kognitif meliputi aktivitas mental dengan berfikir, mengetahui dan mengingat. Hal tersebut terkait satu sama lain, sehingga anak akan mampu untuk menjalankan aktivitas terkait dengan kognitif.

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dimiliki anak adalah kemampuan berhitung. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika. Dali S.Naga menyatakan, berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan

---

<sup>6</sup> Puji Hartini, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam*, (Jurnal Pesona PAUD volume 1 No. 1),h. 2

<sup>7</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009),h. 97

pembagian.<sup>8</sup> Jika dilihat kondisi pada siswa kelas 1 SD, maka yang harus terpenuhi adalah penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut disesuaikan dengan kurikulum yang terdapat di SD, khususnya pada siswa kelas 1. Hal tersebut sesuai dengan pendapat 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.*<sup>9</sup> Papan monopoli yang telah dirancang sedemikian rupa, memang telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah. Siswa dapat belajar tentang penjumlahan melalui kegiatan menjumlahkan mata dadu, menjalankan bidak dengan hitungan maju, mengerjakan perintah di kartu pintar yang berisi penjumlahan, dan menghitung kupon yang dimiliki. Siswa dapat belajar tentang pengurangan melalui kegiatan menjalankan bidak dengan hitungan mundur, mengerjakan perintah di kartu pintar yang berisi pengurangan, dan menghitung kupon yang dimiliki setelah dikurangi denda.

Melalui bermain monopoli, siswa dituntut untuk berfikir, yaitu pada saat mengerjakan kartu pintar, menghitung mata dadu, menghitung jumlah kupon, dan melaksanakan perintah di dalam kartu kesempatan. Setelah siswa berfikir maka ia akan tahu bagaimana cara mengerjakan soal yang diberikan dan cara menghitung yang benar. Setelah dia tahu, melalui pengalaman

---

<sup>8</sup> Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),h.253

<sup>9</sup> Rosalind Charlesworth, *Experiences in Math for Young Children*, (USA: Wadsworth, 2012), h.292

berulang-ulang maka ia akan ingat. Melalui bermain monopoli, anak akan senang belajar berhitung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gallahue, yaitu 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.<sup>10</sup> Definisi tersebut sesuai dengan kegiatan bermain monopoli, bermain monopoli merupakan permainan yang menyenangkan karena siswa diminta aktif di dalamnya dan papan bermain telah disusun sedemikian rupa sesuai dengan kegiatan sehari-hari anak.

Montessori kemudian menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.<sup>11</sup> Pendapat Montessori tersebut sesuai dengan kegiatan bermain monopoli, melalui bermain monopoli anak belajar melalui bermain. Bermain monopoli juga merupakan bagian dari bermain dengan aturan. Bermain dengan aturan merupakan permainan yang biasa dilakukan menggunakan kesepakatan tertentu. Salah satu permainan yang merupakan bagian dari bermain dengan aturan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli memiliki aturan dalam bermainnya, aturan tersebut terdapat pada giliran jalan, pembagian kupon, yang berhak mendapat kupon, penentuan menang

---

<sup>10</sup> Sofia Hartati, *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother* (Jakarta: Enno Media, 2007), h. 56

<sup>11</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan : untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 1

kalah, pemegang bank, aturan dalam pembelian petak dan denda yang dikenakan jika berhenti di petak lawan. Oleh karena itu kemampuan berhitung dapat meningkat dengan bermain monopoli karena bermain monopoli merangsang aktivitas kognitif siswa, kegiatan yang dilakukan juga menyenangkan dan memiliki aturan dalam bermainnya.

### **3. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung**

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, penelitian ini memperoleh peningkatan pada kemampuan berhitungnya. Berdasarkan hasil tes kemampuan berhitung, persentase kemampuan berhitung siswa pada saat pra-intervensi yaitu hanya sebesar 43,75% dengan skor rata-rata kelas yaitu 55,625 dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I sebesar 75% dengan skor rata-rata kelas yaitu 70.625. Persentase peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus ke II meningkat menjadi 81,25% dengan skor rata-rata kelas yaitu 82.813.

Sebelumnya peneliti telah sepakat bersama kolaborator jika persentase ketuntasan secara klasikal mencapai 71%, maka penelitian dinyatakan berhasil dan hipotesis tindakan diterima. Akan tetapi, jika belum mencapai persentase ketuntasan yang diharapkan, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Data pada siklus II menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa Kelas I SD Negeri 03 pagi mulai dari pra-intervensi sampai

pada tes akhir siklus II mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 71%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan hipotesis tindakan diterima.

Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian diperkuat oleh data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Temuan data kualitatif menunjukkan bahwa siswa memperoleh sejumlah pengetahuan melalui bermain monopoli. Melalui bermain monopoli, siswa diarahkan untuk menemukan sendiri bagaimana penyelesaian masalah yang dihadapinya, misalnya saat menghitung mata dadu. Siswa juga belajar untuk menyelesaikan soal yang dia peroleh di kartu pintar dengan atau tanpa bantuan dari tutor sebaya. Selain itu, siswa belajar untuk aktif memperoleh kupon dan petak sebanyak-banyaknya supaya menjadi pemenang dalam bermain monopoli.

Pada setiap pertemuan, guru berusaha merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan tanya jawab. Guru tetap menjelaskan tentang cara mengerjakan penjumlahan dan pengurangan, namun siswalah yang aktif dalam menghitung dengan bimbingan guru. Hal tersebut menjadi modal bagi siswa saat bermain monopoli. Pengetahuan yang telah didapat sebelumnya diaplikasikan dalam bermain monopoli, seperti menghitung dua buah mata dadu. Misalnya saat siswa mengocok dadu dan mendapatkan jumlah mata dadu 9. Bisa saja siswa menemukan

kombinasi 5 dan 4 atau 6 dan 3. Walaupun begitu, hasilnya tetap sama yaitu 9. Selain itu siswa juga mendapatkan pengalaman berhitung dengan kartu pintar. Masing–masing kartu telah dirancang sedemikian rupa berupa soal penjumlahan atau pengurang yang sebelumnya telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa menjadi ingat, bagaimana cara menghitungnya dan apa kombinasi angkanya.

Peningkatan kemampuan berhitung siswa di siklus 1 dan siklus 2 memang telah dialami oleh hampir seluruh siswa di kelas tersebut. Akan tetapi, terdapat beberapa anak yang meningkat namun belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah untuk mata pelajaran MTK. Jika dilihat berdasarkan data penelitian maka dapat diketahui di siklus 2 yang belum mencapai KKM yaitu AV, DI dan AM.

Jika dilihat latar belakangnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat diketahui bahwa AV, DI dan AM merupakan siswa yang paling rendah nilainya (CW-01, b.47). Berdasarkan wawancara guru, AV sewaktu kecil sampai semester 1, sering *ditempeleng* ibunya (CW-01, b.59), namun berdasarkan informasi dari guru sekarang setelah orang tuanya diberitahu terus menerus dia sudah tidak melakukan hal itu lagi (CW-01, b.61-62). Selain itu menurut informasi dari guru, AV jika diberikan pembelajaran tidak paham-paham dan di awal sekolah sering tidur di kelas (CW-01, b.63-66). Saat peneliti mengobservasi AV di luar pelajaran matematika, peneliti melihat AV sering bertengkar dengan temannya dan juga tidak fokus dalam belajar

(CD-40). Saat belajar terkadang AV *mondar mandir* di depan kelas (CD-39). Namun saat bermain monopoli AV terlihat semangat dan mau mengikuti aturan, walaupun beberapa kali pernah juga *menyelak* temannya yang mendapat giliran main terlebih dahulu (CLO-07, b. 47) (CLO-10, b. 55) (CLO-13, b. 60). Saat bermain monopoli peneliti melihat AV sangat tertarik (CLO-04, b. 133) (CD-04).

Subjek DI juga merupakan salah satu siswa yang memperoleh skor terendah dan belum tuntas sesuai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat diketahui bahwa banyak mata pelajaran DI yang memang tidak tuntas. Beberapa diantaranya adalah menulis dan berhitung. Berdasarkan pernyataan guru, menulis dan berhitung DI sangat rendah dibandingkan teman-temannya di kelas (CW-01, b.98-99). Saat di rumah, jika DI tidak mau belajar orang tua DI memarahinya, namun selalu dibela pamannya (CW-01, b.99-105). Ketika peneliti mengobservasi DI di luar jam bermain monopoli, DI terlihat sering mengobrol dengan temannya walaupun saat teman yang lain belajar dan guru sedang menjelaskan di papan tulis (CD-42). Berdasarkan catatan dokumentasi, DI yang terlihat mengajak temannya *mengobrol* terlebih dahulu saat belajar (CD-43). Saat pelajaran bahasa Indonesia tentang mendikte DI tidak mengerjakan, sehingga DI harus menyelesaikan tugasnya setelah teman yang lain selesai. DI menyelesaikan tugasnya dengan pengawasan dari guru kelas (CD-44).

Selain AV dan DI, siswa yang mendapatkan skor terendah adalah AM. Berdasarkan hasil wawancara guru AM kurang motivasi untuk belajar, hal tersebut dikarenakan tidak adanya perhatian dari orang tua (CW-01, b.107-109). Ayah AM pergi ke Negara asalnya di Jepang, Ibunya menyusul dan belum pulang-pulang (CW-01, b.110-112). Jika peneliti lihat saat belajar, AM terlihat lesu dan tidak ada motivasi untuk belajar (CD-41). Akan tetapi, saat bermain monopoli terlihat wajah AM ceria dan bersemangat (CD-45). Hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain anak akan merasa senang dan melalui bermain anak termotivasi untuk belajar.

Rendahnya kemampuan berhitung siswa tentu mempunyai faktor penyebab. Jika dilihat dari subjek AV, yang menjadi faktor penyebab adalah cara orang tua dalam mendidik anak. Jika anak tidak mau menurut maka kata-kata kasar yang keluar, bahkan tidak jarang orang tua *main tangan* kepada anak. Hal tersebut terjadi pada saat anak sedang tumbuh kembang. Perkembangan yang harusnya diisi dengan kasih sayang dan pengetahuan yang diberikan orang tua kepada anak melalui stimulus dan respons tidak terjadi, sehingga yang diserap anak adalah *jika salah maka harus dipukul atau digunakan kata-kata kasar*. Hal ini terbawa sampai AV di sekolah, sehingga di sekolah AV cenderung bertengkar dengan temannya dan di cap sebagai *trouble maker*. Aturan di kelas juga sering dilanggar, seperti tidur di kelas saat belajar, bertengkar dengan teman dan berkeliling saat sedang belajar. Ketika bermain monopoli, beberapa kali AV juga melanggar aturan

bermain. Akan tetapi, terdapat peningkatan dari AV saat bermain monopoli, AV mau dinasehati untuk ikut aturan bermain, Kemampuan AV jika dilihat dari proses bermain monopoli juga sudah meningkat, selain itu AV terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain monopoli. Walaupun peningkatan tersebut tidak mencapai KKM tetapi peningkatan yang terjadi pada AV cukup besar.

Rendahnya kemampuan berhitung pada subjek DI dilatarbelakangi oleh menulis dan berhitung yang rendah, pelajaran di sekolah tidak diulang lagi di rumah karena motivasi rendah, motivasi belajar di sekolah juga rendah sehingga banyak waktu dihabiskan untuk *mengobrol* dengan teman. Motivasi yang rendah dalam belajar juga dialami oleh subjek AM. Walaupun begitu adanya, DI dan AM senang saat bermain monopoli. Pertanyaan yang sulitpun dia mau mengerjakan walaupun dibantu oleh tutor sebaya. Sehingga melalui hal tersebut yang terjadi berulang-ulang membuat kemampuan berhitung DI dan AM meningkat walaupun masih di bawah KKM.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa akan meningkat secara optimal jika guru terlibat secara aktif dan kreatif. Aktif dimaksudkan dalam merangsang siswa untuk berpikir melalui tanya jawab. Kreatif dimaksudkan dalam membuat media yang tepat dan menarik seperti monopoli, ular tangga, dan sebagainya. Selain itu, guru juga harus memahami langkah-langkah penerapan berbagai macam metode agar semua indikator pembelajaran dapat tercapai secara

maksimal. Selain itu motivasi untuk belajar dalam diri anak harus ditumbuhkan supaya anak semangat dalam belajar, sehingga kemampuan anak dapat meningkat. Secara konseptual teoritik, penelitian ini telah menemukan dan merumuskan konstruksi teori yaitu bagaimana siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui metode bermain monopoli.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti hanya membatasi masalah dari segi kemampuan secara kognitif saja.
2. Papan yang digunakan untuk bermain monopoli hanya peneliti buat satu jenis saja, sehingga memungkinkan siswa menjadi bosan.
3. Proses penentuan kriteria keberhasilan tindakan secara klasikal tidak melibatkan siswa dan orang tua siswa secara langsung, hanya berdasarkan kesepakatan antara peneliti, kepala sekolah, guru, dan observer.