



**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN RA/TKQ ATH-TAYYIBAH
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ARMIATI BANCIN
NIM. 0308162109

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**



**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN RA/TKQ ATH-TAYYIBAH
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ARMIATI BANCIN
NIM. 0308162109

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

Sapri. S. Ag. MA
NIP. 197012311998031023

Nunzairina. M. Ag
NIP.197308272005012005

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**

Medan, 08 November 2020

Nomor : Istimewa

Kepada Yth:

Lamp :-

Bapak Dekan FITK UINSU

Perihal Skripsi

Di

A.n Armiami Bancin

Medan

AssalamualaikumWr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi A.n Armiami Bancin yang berjudul “Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/2020”. Benar berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk Munaqasah pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UINSU Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatiannya saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

Sapri. S. Ag, MA
NIP. 197012311998031023

Nunzairina. M. Ag
NIP.197308272005012005

PERNYATAAN KASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Armiati Bancin

Nim : 0308162109

Jur/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/S1

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/2020.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila kemudia hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang dierikan oleh universitas batal saya terima.

Medan,08 November 2020

Yang Membuat

Pernyataan

Armiati Bancin
Nim: 0308162109



ABSTRAK

Nama : Armiati Bancin
Nim : 0308162109
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
PS I : Sapri. S. Ag. MA
PS II : Nunzairina. M. Ag
Judul : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, latar belakang dari penelitian ini berdasarkan hasil observasi yaitu kurang menggunakan dan kurang memodifikasikan antara pembelajaran dengan media pembelajaran. Dan tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah tahun 2020 yang berjumlah 30 anak. Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment Design* dengan tipe *Non Equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif dan statistik difrekuensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi hasil, kemampuan berhitung pada anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli terdapat pengaruh signifikan positif dari hasil perhitungan hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 10.698 lebih besar 1.76131 RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah.

Kata kunci: Permainan Monopoli, Berhitung

Pembimbing Skripsi 1

Sapri. S. Ag, MA

NIP: 197012311998031023

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA/TKQ Ath-Thayyibah Tahun Ajaran 2019/2020 ” dengan baik. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guru dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (S.Pd). Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidur Rahman, M,Ag.**, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan beserta stafnya yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr.H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, yang telah berkenan memberikan fasilitas dan sarana prasarana sehingga proses studi dapat berjalan dengan lancar.

3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** selaku Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, yang telah berkenan memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak **Sapri. S. Ag. MA** selaku dosen pembimbing I dan Ibu **Nunzairina M. Ag** selaku dosen pembimbing II, yang dengan sabar dan ikhlas bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala RA/TKQ Ath-Thayyibah **Lingga Sari Lubis S.Pd** sebagai tempat penelitian yang bersedia memberikan bantuan informasi dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Terkhusus dan teristimewa Kepada Emak Bapakku **Ashar Bancin** dan **Tianna Angakt** serta keluargaku tercinta Kakak, Abang, Adik, Dan Kakek Nenekku yang selalu memberikan motivasi, doa, dukungan, dan kasih sayang kepada saya sampai saat ini. Dan semoga selalu dalam lindungan Allah.
7. Kepada Sahabatku yang kami berikan nama grub **Senggol Bacok** yang telah mau menyisihkan waktu menemani perjuanganku, kepada Rika Amalia, Cici Amalia, dan Ayu Asma wati yang selalu mau mendengar keluh kesahku tentang penyusunan skripsi ini, dan kepada teman-teman sekelasku yang selalu menyemangati dan menghiburku. Dan teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2016 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
8. Terimakasih sebesarnyanya juga kepada calon suamiku Agung Prayogo dan Calon Ibu Mertuaku “Ibu Syakila” dan semua keluarga atas dukungannya

dalam menyelesaikan tugas, mengejar gelar S1 semoga sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu hingga skripsi ini selesai.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan semoga menjadi amalan yang dapat diterima oleh Allah SWT. Sebagai amal zariah, dan kelak mendapatkan pahala yang berlipat ganda. Amin Amin yarobbal'Alamin.

Medan, 08 November 2020

Penulis

Armiati Bancin
0308162109

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	4
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian AnakUsia Dini	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
c. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Permainan Monopoli.....	10
a. Pengertian Permainan Monopoli.....	10
b. Sejarah Permainan Monopoli.....	12
c. Peralatan Permainan Monopoli	13

d. Langkah-langkah Permainan Monopoli.....	15
3. Kemampuan Berhitung.....	15
a. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini	15
b. Tujuan Pembelajaran Berhitung	20
c. Tahapan dan Prinsip Perkembangan Kemampuan Berhitung.....	21
d. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung	23
e. Antara Kemampuan Berhitung dengan Kognitif Anak.....	23
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Alokasi dan Waktu Penelitian	28
1. Lokasi Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian	28
B. Desain Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
3. Defenisi Oprasional Variabel Penelitian.....	31
D. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
E. Tehnik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Deskripsi Data	42
1. Gambaran Umum RA Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi	
Dusun XII Bandar Khalipah	42
a. Sejarah Berdirinya dan Profil RA Ath-Tayyibah	
Jl. Cempaka Turi	42
b. Profil RA Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi	43
c. Visi Misi	44
d. Sarana dan Prasarana	44
e. Struktur Organisasi Lembaga RA Ath-Tayyibah	
Jl. Cempaka Turi	45
f. Anak Didik	46
2. Data Nilai Pretes dan Postest Kelas Eksperimen	
Dan Kelas Kontrol	46
a. Nilai Hasil Kelas Eksperimen	46
b. Nilai Hasil Kelas Kontrol	46
1. Data Nilai Pre Test Kelas Eksperimen	49
2. Data Nilai Post Test Kelas Eksperimen	50
3. Data Nilai Pre Test Kelas Kontrol	51
4. Data Nilai Post Test Kelas Kontrol	52
B. Uji Persyaratan Analisis	54
1. Uji Normalitas	54

a. Kelas Eksperimen	54
b. Kelas Kontrol.....	55
2. Uji Homogenitas	55
3. Uji Hipotesis	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Krangka Penelitian	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lembaga RA/TKQ Ath-Thayyibah	46
Gambar 4.2 Diagram Hasil Pre Test Kelas Eksperimen	51
Gambar 4.3 Diagram Hasil Post-Test Eksperimen	53
Gambar 4.4 Diagram Hasil Pre Test Kelas Kontrol	53
Gambar 4.5 Diagram Hasil Pos Test Kelas Kontrol	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Eksperimen Kontrol	29
Tabel 3.2 Sampel Anak Untuk Ditelit.....	29
Tabel 3.3 Data Nama Anak Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Permainan monopoli	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kemampuan Berhitung	34
Tabel 3.6 Rubrik Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	35
Tabel 3.7 Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun	37
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Jumlah dan Konsidi Bangunan	45
Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran	
Struktur organisasi lembaga RA/TKQ Ath-Thayyibah	46
Tabel 4.3 Jumlah Anak Didik Kelompok Belajar	47
Tabel 4.4 Data Hasil Nilai Test Pre-test Dan Post-test Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.5 Data Hasil Nilai Test Pre-Test dan Post-test Kontrol	49

Tabel 4.6 Data Pre test Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.7 Data Pos-Test Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.8 Data Pre Test Kelas Kontrol	53
Tabel 4.9 Data Pos-Test Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.10 Data Uji Normalitas Kelas Ekpsperimen	55
Tabel 4.11 Data Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	56
Tabel. 4.13 Output Sampel Paired Test	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah “Anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali”.¹

Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD, Standar PAUD terdiri dari empat kelompok: “(1) Standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) Standart pendidik dan tenaga kependidikan; (3) Standart isi, proses, dan penilaian; dan (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan/pendidikan”.²

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan tempat yang diselenggarakan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak, diantaranya adalah “Aspek perkembangan moral agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Semua perkembangan tersebut

¹Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak usia Dini Teori dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 11.

²<https://www.jogloabang.com>. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

harus ditingkatkan secara optimal agar mereka memiliki pengetahuan dan pembelajaran untuk bekal masa hidupnya pada dewasa nanti”.³

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi disederhakan. Dalam permainan monopoli sangat berkaitan dengan yang namanya berhitung.⁴

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia, dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian, yang kesemuanya itu tidak dilepaskan dalam kehidupan manusia sehari-hari tanpa adanya matematika, maka kegiatan kehidupan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya. Kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di RA/TKQ Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020 terdapat beberapa masalah terkait dengan kemampuan berhitung. Penulis menemukan masalah pada kelompok B usia 5-6 tahun 10 dari 15 anak, 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki yaitu anak belum mampu melakukan kegiatan berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana berkisar 1-10. Anak sebenarnya sudah memahami konsep bilangan namun

³Khadijah, *Op. cit*, h. 11 12.

⁴Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 8.

⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Perdanamedia Group, 2014), h. 97.

pada kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang berkisar 10 angka anak masih bingung dalam melakukannya. Faktor lain yang mendukung masalah tersebut adalah guru kelas kurang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran, guru juga jarang memodifikasikan pembelajaran dengan kegiatan bermain, sehingga timbullah masalah berhitung pada anak.⁶

Jadi penulis tertarik menarik kesimpulan agar masalah berhitung yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana pada anak teratasi dengan menggunakan permainan monopoli yang akan dimodifikasikan dengan permainan khusus untuk anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Rika Risanti yang berjudul “Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hubungan tersebut dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan di ketiga permainan. Permainan pertama yaitu permainan monopoli, yang mengharuskan anak untuk melalui setiap petak dengan syarat menghitung jumlah bintang, permainan kedua yaitu permainan ular tangga, yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah gambar sesuai dengan petak yang didapatkannya, dan permainan senam fantasi yaitu mengajak anak untuk melewati empat rintangan, dan masing-masing rintangan mengharuskan anak untuk menghitung jumlah ikan hidup dan mati.

⁶Hasil Observasi Di RA Ath-Thayyibah Jln.Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20371.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun RA/TKQ Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Anak belum mampu melakukan penjumlahan berkisar 10 angka ?
2. Anak belum mampu melakukan pengurangan berkisar 10 angka ?
3. Guru kurang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran ?
4. Guru kurang memodifikasikan pembelajaran dengan bermain?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian membatasi yang akan diteliti yaitu pengaruh permainan monopoli terhadap perkembangan berhitung anak di RA Ath-Tayyibah.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan di bahas penulis adalah:

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen di RA/TKQ Ath-tayyibah tahun ajaran 2019/2020 ?

2. Bagaimana kemampuan berhitung anak di kelas kontrol RA/TKQ Ath-tayyibah tahun ajaran 2019/2020 ?
3. Apakah terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun RA/TKQ Ath-tayyibah tahun ajaran 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli di RA Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak di kelas kontrol di RA Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun RA Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan suatu informasi Tentang Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun RA/TKQ Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Manfaat bagi kepala sekolah dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini .

2. Bagi peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi referensi agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh sebagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *The Golden Age* atau periode keemasan.⁷

Anak usia dini adalah mereka yang berusia 3-6 tahun, anak dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat.⁸

Sebagaimana yang diungkapkan dalam Al-Qur'an surah Al-kahfi ayat 46:

⁷Trianto Ibdur Badar Al-Tabani, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h.6.

⁸Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h.4.

أَمْالٌ وَالْبُنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَيْتُ الصَّلَاحُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا
وَأَمَّا

*Artinya: “ Harta dan anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amalan-amalan yang kekal lagi shalehah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Qs.Al.Kahfi;46)”*⁹

Ibnu Kasir menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa kembali kepada Allah SWT dan menyibukkan diri dengan hal-hal tersebut, menghimpun dunia (harta) serta merasa khawatir yang berlebihan terhadap hal-hal tersebut karena itu perbuatan-perbuatan dunialah yang menyelamatkan.¹⁰

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa kehadiran di tengah-tengah keluarga merupakan amanah yang sangat besar bagi kedua orang tuanya dan di dambakan oleh setiap orang tua, oleh karena itu para orang tua dituntut untuk senantiasa memperhatikan perkembangan jasmani dan rohani sang buah hati dan akan menghasilkan anak yang berbudi luhur dan berakhlak mulia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun proses dan perkembangannya sangat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta:Bintang Indonesia, 2011), h.299.

¹⁰Al-Iman Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir, *Tafsir Al-Qur'an Ibnu Kasir jus 15*, (Bandung: Sinar Bru Algesindo) , h.505.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini setidaknya mempunyai dua tujuan, tujuan utama menurut Primary Goal, dilaksanakannya Pendidikan Anak Usia Dini untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu *yang pertama* anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal. *Yang kedua* menurut Nurturing Goal, Pendidikan Anak Usia Dini membantu menyiapkan untuk mencapai kesiapan belajar di sekolah. Karena itu menempatkan tujuan penyerta di atas segalanya mengandung resiko terhadap terjadinya praktik-praktik keliru yang terlalu berbobot akademik Pendidikan Anak Usia Dini.¹¹

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Jamaris mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan terjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh sebab itu apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapatkan hambatan.¹²

Benyamin S. Bloom mengemukakan, anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, 0-8 tahun sebesar 80% dan 0-18 tahun daya serap otak sebesar 100%. Hal ini berarti, 0-4 tahun justru merupakan usia paling menentukan keberhasilan dan kualitas anak. Dilihat dari aspek perkembangan otak, masa usia dini juga merupakan periode

¹¹Siti Zaenab, *Profesionalisme Guru Paud Menuju Ntb Bersaing*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 29-31.

¹²Khadijah, *Pendidikan Prasekola*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h 03.

penting dalam perkembangan aspek sosial emosional, spiritual maupun perkembangan fisik setiap anak dan jika terabaikan akan berakibat buruk bagi perkembangan anak selanjutnya.¹³

Setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu, setiap anak tidak dapat diperlakukan sama sama dengan lainnya. Setiap anak memiliki gaya belajar dan tingkah laku yang berbeda sehingga membutuhkan rangsangan dan latihan yang berbeda pula sesuai dengan karakteristik anak dapat diklasifikasikan berdasarkan rentang usianya.¹⁴

2. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang. Kegiatan Permainan merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaan.¹⁵

Jean Piaget mengemukakan bahwa “Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi otak kiri dan otak kanan secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang”.¹⁶

¹³*Ibid.*, h.-03-04.

¹⁴Ahmad Susanto, *Pekembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 97.

¹⁵Jurnal *FKIP Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro*, Vol. 4, No. 1, Oktober 2017, <http://eprints.ums.ac.id/28007/19/02>.

¹⁶Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Prenada Media Group, 2015), h.23.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia, tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal.¹⁷ Setiap permainan melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.¹⁸

Permainan seperti monopoli merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana.¹⁹ Permainan Monopoli merupakan permainan yang muncul ketika anak dalam tahap pra operasional perkembangan dan dilakukan ketika anak mengenai situasi atau objek imajiner dengan yang sesungguhnya.

Fitriyawani mengemukakan bahwa permainan monopoli adalah salah satu media permainan yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk

¹⁷Yudi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Ciputat: GaungPersada, 2008), h. 48.

¹⁸“Monopoli (Permainan)”, dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada 28 Februari 2007 dari [http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_\(permainan\)](http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_(permainan)).

¹⁹Jurnal *FKIP Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro*, Vol. 4, No. 1, Oktober 2017, <http://eprints.ums.ac.id/28007/19/02>.

melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah.²⁰

b. Sejarah Permainan Monopoli

Sejarah permainan monopoli dimulai pada tahun 1900-an. Dalam tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magei mematenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebagian dari pada idea ekonomi yang diutarakan oleh Henry Goerge. Permainan beliau dikenal sebagai *The Landlord's Game* (Game Tuan Punya Tanah).²¹

Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1930 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Foxan's Brer Rabbit*.

Lizzie Magie terus mengembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Dalam tahun 1924, Lizzie Magie mematenkan permainan yang sudah diperbaiki sehingga permainan tersebut tersebar luas. Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut kemulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi Monopli.²²

²⁰“Monopoli (Permainan)”, dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada 28 Februari 2007 dari [http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_\(permainan\)](http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_(permainan)).

²¹“Monopoli(Permainan)”, 2014, (http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli_%28permainan%29)

²²Dodo Suwanda, *Model Pembelajaran Monopoli Pakem*, (Yogyakarta: Perdana Publishing, 2014), h. 23.

Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker memulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.²³

Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan monopoly terhapus. Riwayat populer menceritakan monopoly diciptakan oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang populer, dan disertakan dengan keterangan permainan monopoly. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine Brady yang dicetak dalam tahun 1974.

Albert mengemukakan bahwa permainan monopoli adalah salah satu contoh permainan simulasi (simulatoin game) yang menghasilkan transaksi untuk pelatihan dalam proses akuntansi dimana setiap transaksi akan dicatat dan diikhtisarkan sebuah laporan keuangan.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa permainan monopoli adalah permainan papan yang menggunakan sistem ekonomi. Permainan ini berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan dari beberapa transaksi yang terjadi seperti pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah melalui media uang mainan. Bedanya dengan permainan monopoli akuntansi terletak pada target pemain dan desain monopoli.

c. Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini :

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, mariam, kuda, dan sepatu

²³Dodo Suwanda,- *Loc,-cit.*

2. Dua buah dadu berisikan enam angka.
3. Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa harga gadai, harga rumah dan hotel
4. Papan permainan dengan petak-petak:
 - 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing warna memiliki dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - 4 stasiun kereta api. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya. Uang-uang monopoli
5. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, sedangkan hotel warna merah.
6. Kartu-kartu dan umum dan kesempatan.²⁴

²⁴“Monopoli (Permainan) Wikipedia Indonesia Skripsi Hubungan Permainan Monopli dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 tahun TK Tunas Bangsa Yogyakarta”.

d. Langkah-langkah Permainan Monopoli

Menurut Husnah, langkah-langkah permainan ini yaitu:

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

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena

adanya kemampuan yang dimilikinya.²⁵ Kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu di mana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia dalam setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang kesemuanya itu tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Tanpa adanya matematika (baca, menghitung) maka kegiatan kehidupan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya.²⁶

Berhitung merupakan bagian dari matematika, pada anak usia dini pengenalan berhitung yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan kematangan proses berfikirnya, pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara sederhana meningkat pada tahap selanjutnya.

Menurut Tombokam, berhitung berhubungan dengan sistem bilangan, kegiatan berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya yang berguna dalam kehidupan anak yang harus diajarkan bagi semua anak sejak dini. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Lestari, menghitung adalah “kemampuan untuk membaca

²⁵Ahmad Sutanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Perdanamedia Group, 2014), h. 97.

²⁶Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini, V, 3 jus 1, 2019, https://www.researchgate.net/publication/333012840_Meningktakan_Kemampuan_Berhitung_Anak_Usia_4-5_Tahun_melalui_Media_Lubung_Hitung.

angka”.²⁷ Menghitung hanya akan berarti jika diterapkan pada benda nyata ataupun masalah yang menarik bagi seorang anak.²⁸

Menurut Susanto, Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian kegiatan dari perkembangan kognitif karena berhitung merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan masalah yang beraitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.²⁹

Kemampuan berhitung adalah “Ilmu dasar yang dimiliki anak untuk berfikir kritis, kreatif, mampu menyatakan buah fikirannya baik lisan maupun tulisan secara sistematis, logis, dan lugas yang berhubungan dengan ruang, waku berat, masa, volume, geometri serta angka-angka yang mencakup tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri”.³⁰

Dalam perspektif Islam berhitung sangat penting diajarkan untuk anak atau mengenalkan angka sejak dini, agar dapat menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama yang terkait dengan angka dan berhitung.³¹ Mulai dari menghitung rakaat sholat, menghitung jumlah hari ketika puasa, menghitung zakat,

²⁷Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 109.

²⁸*Ibid*, h. 109.

²⁹Ahmad Susanto, *-Op,cit, h. 9.*

³⁰Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, *Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN Bulutirto Tamanggung*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015, h.-61.

³¹Jurnal Pendidikan islam Anak usia Dini, V, 3 jus 1, 2019, https://www.researchgate.net/publication/333012840_Meningktakan_Kemampuan_Berhitung_Anak_Usia_4-5_Tahun_melalui_Media_Lubung_Hitung.

menghitung harta warisan, serta menghitung putaran thawaf dan sa'i sebagian syariat agama yang tidak lepas dari berhitung.³²

Adapun anjuran untuk menguasai pelajaran berhitung dibahas dalam Surah Yunus ayat 5 yang berbunyi

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ
وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Artinya: Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu upaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan. Allah SWT tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskantanda-tanda (Kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui. (Qs. Yunus)

Dari ayat diatas kita diwajibkan untuk mempelajari berhitung mulai dari hari, bulan, tahun, serta perhitungan waktu karena pada setiap waktu itu memiliki hak, dan dengan turunnya ayat ini merupakan suatu tanda kebesaran Allah SWT agar umat manusia mengetahuinya.

Begitu pula dengan ayat Al-Qur'an menjelaskan tentang penjumlahan pada Surah Al-A'raf ayat 142 yang berbunyi

وَوَعَدْنَا مُوسَىٰ ثَلَاثِينَ لَيْلَةً وَأَتَمَمْنَاهَا بِعَشْرِ قَتْمٍ مِّقَاتٍ رَبِّهِ ۗ أَرْبَعِينَ لَيْلَةً ۗ وَقَالَ مُوسَىٰ لِأَخِيهِ هَارُونَ
اخْلُفْنِي فِي قَوْمِي وَأَصْلِحْ وَلَا تَتَّبِعْ سَبِيلَ الْمُفْسِدِينَ

Artinya: Kami telah menjanjikan kepada Musa (meberikan Taurat) tiga puluh malam, dan kami sempurnakan jumlah malam itu dengan sepuluh (malam lagi) maka sempurnalah waktu yang telah ditentukan Tuhannya empat puluh malam .

³²Karim, *Pendidikan Matematika I*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 2.

Maka dapat ditarik kesimpulan pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Dan dapat juga ditarik kesimpulan dari ayat diatas merupakan sangat pening bagi anak agar ketika ia meranjak dewasa nanti tanggung jawab dalam pembagian harta, menghitung hari puasa dapat dapat dipahami dan sudah difahami. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana namun tetap mengenai serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut.³³

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebagai persiapan untuk dapat berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari.³⁴

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

- a. Dapat berfiki logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

³³Ahmad Susanto, *Opcit*, h. 99.

- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran berhitung diajarkan melalui pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan ataupun takut dengan pembelajaran berhitung meningkat tahanan perkembangan anak usia kelompok B berada pada tahap pra-operasional dimana proses kematangan berfikirnya diperoleh dari interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Menurut piaget dalam Suyanto tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica-matematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung samai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.

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

c. Tahapan dan Prinsip Perkembangan Kemampuan Berhitung

Tahapan berhitung anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian *Jean Piaget* tentang intelektual 2-7 tahun pada tahap pra operasional, dengan melalui:

- 1) Tahap konsep/ pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dapat dilihatnya. Pada tahap ini guru dan orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap transmisi/peralihan

Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap lambang

Tahap dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Dienes mengemukakan ada lima tahapan dalam berhitung yaitu : (1) permainan bebas (*free play*); (2) generalisasi (*generalization*); (3) representasi (*representation*); (4) simbolisasi dan (5) Formalisasi (*Formalization*).

Adapun prinsip-prinsip dalam menghitung permulaan untuk anak usia dini yaitu: (1) dimulai dari menghitung benda; (2) berhitung dari yang lebih mudah ke yang sulit; (3) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri; (4) suasana yang menyenangkan; (5) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh; (6) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya; (7) evaluasi dari mulai awal kegiatan sampai akhir kegiatan; (8) prinsip-

prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik.³⁵

Dari prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi dinilai dari hati nuraninya sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasyikkan dan cara mengajarkannya pun harus tepat. Perlu diperhatikan dalam mengajarkan berhitung permula yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat. Namun proses intelektualnya masih sempit dan cara berfikirnya masih belum .

d. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode, metode yang mengembangkan kemampuan berhitung pada anak yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain/pemberian tugas.³⁶

e. Antara Kemampuan Berhitung dengan Kognitif Anak

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

³⁵Ahmad Susanto,*Op. cit* h. 101-102.

³⁶Ahmad Susanto,*Op.cit.*, h. 99-104.

Perkembangan kognitif anak meliputi ingatan, perolehan informasi, proses berfikir logis, proses pemecahan masalah dan perkembangan bahasa anak. Perkembangan kognitif “Adalah aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yaitu semua proses biologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.”³⁷

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegansi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

Perkembangan kognitif merupakan kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab-akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Rika Risanti, Yang “Berjudul Pengaruh Bermain Simbolik Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Tk Mojokoro”. Hasil penelitiannya yaitu hasil rekapitulasi kondisi awal, terjadi peningkatan melalui permainan domino, hal tersebut terlihat bahwa kemampuan berhitung di taman kanak-kanan di perlukan untuk mengembangkan pengetahuan

³⁷Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Dikelas Awal*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h. 21-24.

dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari dalam penelitian ini anak yang berada pada kategori tertinggi sangat aktif sebesar 2% anak yang berada pada kategori kurang tepat sebesar 23,33% , anak dalam kategori kurang tepat sebesar 40% dan kategori tidak tepat sebesar 16,67%. Kemudian dilakukan uji normalitas pada data tersebut diketahui nilai sebesar 0,01.

2. Penelitian oleh Sriwahyuni Dkk yang berjudul “Bermain Simbolik Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hubungan tersebut dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan di ketiga permainan. Permainan pertama yaitu permainan monopoli, yang mengharuskan anak untuk melalui setiap petak dengan syarat menghitung jumlah bintang, permainan kedua yaitu permainan ular tangga, yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah gambar sesuai dengan petak yang didapatkannya, dan permainan senam fantasi yaitu mengajak anak untuk melewati empat rintangan, dan masing-masing rintangan mengharuskan anak untuk menghitung jumlah ikan hidup dan mati. Berdasarkan hasilnya, anak yang dapat nilai tertinggi 6,66% anak yang mendapatkan nilai rendah 26,67% dan anak yang mendapatkan nilai tepat sebesar 0,52%.
3. Penelitian oleh Mardanti, Yang Berjudul “Hubungan Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As-

Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Metode yang digunakan pra-eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan jenis instrumen yang dalam penelitian ini anak yang berada pada kategori tertinggi sangat aktif sebesar 2% anak yang berada pada kategori kurang tepat sebesar 23,33% , anak dalam kategori kurang tepat sebesar 40% dan kategori tidak tepat sebesar 16,67%. Kemudian dilakukakan uji normalitas pada data tersebut diketahui nilai sebesar 0,01. digunakan dalam peneltian ini adalah menggunakan pedoman observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat terdapat pengaruh permainan terowong angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru ”

Jadi, dapat disimpulkan dari ketiga penelitian diatas terlihat beberapa permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.

C. Kerangka Berfikir

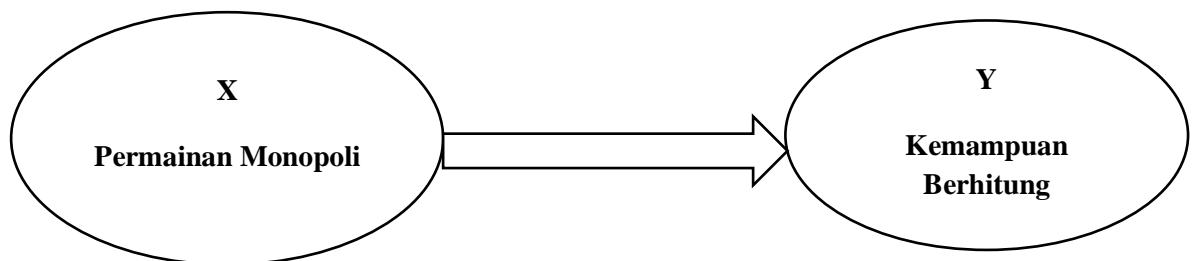
Berdasarkan kerangka teori di atas maka dapat disusun kerangka berfikir guna memperoleh jawaban sementara atas permasalahan yang timbul. Kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh anak akan memberikan pengalaman yang berharga bagi anak. Anak juga akan mendapatkan pengetahuan yang lebih utuh karena mereka melakukan kegiatan secara langsung dan mempelajari sesuatu dengan mengamati dan mengeksplorasikan secara jelas. Pendidik dan orang tua harus menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk mengeksperimenkan

yang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak, sehingga pendidikan yang harus diterima oleh anak sesuai kebutuhan aspek perkembangannya.

Permainan seperti monopoli merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Permainan Monopoli merupakan permainan yang muncul ketika anak dalam tahap pra oprasional perkembangan dan dilakukan ketika anak mengenai situasi atau objek imajiner dengan yang sesungguhnya.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, pada anak usia dini pengenalan berhitung yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan kematangan proses berfikirnya, pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara sederhana meningkat pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Krangka Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_a : *Terdapat Pengaruh* Permainan Monopoli Terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun RA/TKQ Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020

H_0 : *Tidak terdapat Pengaruh* Permainan Monopoli Terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun RA/TKQ Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA/TKQ Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20371 Tahun Ajaran 2019-2020 semester II.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada akhir bulan Februari 2020

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian penulis menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* dengan tipe *Non Equivalent Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen guru menggunakan permainan menghitung angka biasa dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan media majalah gambar dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen Kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ²
Kontrol	O ³		O ⁴

Keterangan :

O_1 :Observasi awal kegiatan menggunakan media permainan Monopoli

O^2 :Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan media permainan Monopoli

X :Kelas Eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan media permainan Monopoli

O^3 : Observasi awal kelas kontrol kegiatan menggunakan media hitung biasa

O^4 :Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan media hitung biasa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono menyatakan populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak di RA/TKQ Ath-Tayyibah yang berjumlah 30 anak, 15 jumlah anak yang menjadi kelas eksperimen dan 15 jumlah anak yang menjadi kelas kontrol.

³⁸Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti,2019), h. 101.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan tehnik *Boring/ Total Sampling* (Sampling jenuh). Karena semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel.³⁹ Apabila populasi penelitian ini berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah keseluruhan populasi atau *Boring Sampling*. Maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen berjumlah 15 anak dalam kelas control erjumlah 15 anak, dengan total keseluruhan poplasi berjumlah 30 anak RA/TKQ Ath-Tayyibah.

Tabel 3.2 Sampel Anak Untuk Diteliti

No	Kelas	Jumah Anak
1.	B1	15 anak
2.	B2	15 anak
Jumlah		30 Anak

Tabel 3.3 Data Nama Anak Kelas Eksperimen Dan Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Arsyila Basuki	Ananda putri
2	Irfan yusuf P	Azril berutu
3	Alexi hidayat	Arsyila
4	Nursyifa irsani	Keyla putri
5	Ica anada	Faqihafalah

³⁹Sugiyono, (2015) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND, (Bandung: Alfabeta), h. 124.

6	Kasma winawati	Karina
7	Marhamah padang	Ninta karina
8	Arya wiguna	Sindy widni
9	Mia daniati	Neni armaza
10	Adnan pipe	Adelina hafsah
11	Wilyan iskandar	Risky sundari
12	Anijar putra	Kiki novia devi
13	Wasila lubis	Nurhazizah
14	Elpina lubis	Ayu ningsih
15	Wiwik ananda	Riszky ananda

Tehnik yang dilakukan dalam menentukan kelas eksperimen ialah dengan melihat jumlah anak yang terdapat dikelompok B. Anak yang ada dikelompok B berjumlah 15 orang anak, sebagai kelas penelitian ini diberi nama kelas “Eksperimen” dengan adanya satu kelas kelompok B, maka populasi menggunakan kelas tersebut sebagai sampel. Alasan pengambilan sampel pada anak kelompok B karena masalah kemampuan berhitung sederhana yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan 1-10 ditemukan di kelompok B, sedangkan pada kelompok A tidak ditemukan masalah terkait dengan penelitian.

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas: permainan monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia, tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan

melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

b. Variabel terikat: kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Indikator penjumlahan sederhana

- Melakukan penjumlahan angka 1-10
- Melakukan penjumlahan gambar 1-10

1. Indikator pengurangan sederhana

- Melakukan pengurangan angka 1-10
- Melakukan pengurangan gambar 1-10

D. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis memiliki tehnik pengumpulan data yaitu :

1. Observasi (Pengamatan)

Penelitian ini menggunakan tehnik observasi langsung dan observasi partisipatif. Sugiyono, menjelaskan dalam observasi penelitian terlibat dalam kegiatan yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di RA/TKQ Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20371 Tahun Ajaran 2019-2020. Bertujuan

untuk memperoleh data permainan monopoli sebagai variabel X dan kemampuan berhitung sebagai variabel Y. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi beberapa *ceklist*, dimana observasi ini berisi tentang instrument penilaian dan tentang indikator yang akan dinilai. Observasi dilakukan terhadap suatu objek secara langsung, dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas, dari hasil observasi akan diperoleh informasi tentang proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat hasil data yang diperoleh melalui observasi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Permainan monopoli

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskriptor			
			(1)	(2)	(3)	(4)
Bermain monopoli (x)	Bermain sesuai dengan imajinasi	anak memberikan nama pada mainan				
		Anak memberikan peran pada mainan				
	Mengembangkan benda sebagai fungsi lain	Memanipulasi benda untuk bermain				
		Menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk				

		bermian				
	Bermain pura-pura	Pura-pura menjadi sesuatu misalkan gambar rumah mainan monopoli	pd			

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kemampuan Berhitung

Berhitung (Y)	Indikator	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			(1)	(2)	(3)	(4)
	Melakukan penjumlahan angka sampai 10	Penjumlahan sederhana				
	Melakukan penjumlahan angka sampai 10					
	Melakukan pengurangan angka sampai 10	Pengurangan sederhana				

	Melakukan pengurangan angka sampai 10					
--	---------------------------------------	--	--	--	--	--

Tabel 3.6 Rubrik Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel Penelitian	Indikator	Deskriptor				Aspek penilaian
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	SB (4)	
Kemampuan berhitung	Melakukan pejumlahan angka sampai 10	Anak belum mampu melakukan penjumlahan angka sampai 10	Anak hanya mampu melakukan penjumlahan sederhana berkisarakan 1 sampai 5	Anak dapat melakukan penjumlahan angka 1 sampai 10 dengan bantuan guru	Anak mampu melakukan penjumlahan angka sampai 10 tanpa bantuan guru	
	Melakukan pengurangan angka sampai 10	Anak belum mampu melakukan pengurangan angka sampai 10	Anak hanya mampu melakukan pengurangan angka 1 sampai 5	Anak dapat melakukan penjumlahan angka 1 sampai 10 dengan bantuan guru	Anak mampu melakukan penjumlahan angka sampai 10 tanpa bantuan guru	
	Menyebut	Anak	Anak	Anak	Anak	

	kan hasil dari angka pejumlahan dan pengurangan	belum mampu menyebutkan kan hasil dari angka penjumlahan dan pengurangan	hanya mampu menyebutkan kan angka dari penjumlahan dan pengurangan	dapat menyebutkan kan hasil dari angka penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan guru	dapat menyebutkan kan hasil dari penjumlahan dan pengurangan tanpa bantuan guru	
--	---	--	--	--	---	--

Tabel 3.7 Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Nama :

Kelas :

Variabel Penelitian	Indikator	Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kemampuan berhitung	Melakukan penjumlahan angka sampai 10				
	Melakukan pengurangan angka sampai 10				
	Menyebutkan hasil dari angka pejumlahan dan pengurangan				

3. Tehnik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, tehnik analisis data yang digunakan sudah jelas, yang di arahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang

telah dirumuskan dalam skripsi. Maka teknik analisis data menggunakan data statistik yang sudah tersedia, dan yang akan diuji adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil data yang dianalisis secara deskripsi kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan penghitungan. Untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA/TKQ Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20371 Tahun Ajaran 2019-2020. Dan diuji hipotesisnya yang telah diajukan dengan Uji-t langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

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

$$KD: 1,36 \frac{\sqrt{n_1-n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n1 = jumlah sampel yang diperoleh

n2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kemasannya varians (homogen) atau tidak (heterogen). Uji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil

dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$. Dimana n pada dk pembilang berasal dari sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

Jika $f_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen

Jika $f_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat

dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} . Pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan (derajat kebebasan) n_1+n_2-2 maka hipotesis yang diajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus Uji-t.

- a. Berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan Uji-t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\frac{\sqrt{s_1^2 - s_2^2}}{n_1 \quad n_2}}$$

Dimana S adalah varians gabungan yang dihitung

dengan rumus:

Keterangan:

t = Luas daerah yang dicapai

n_1 = Banyak anak pada sampel kelas eksperimen

n_2 = Banyak anak pada sampel kelas kontrol

s_1 = Simpangan baku pada kelas eksperimen

s_2 = Simpangan baku pada kelas kontrol

s = Simpangan baku

x_1 = Rata-rata skor anak kelas eksperimen

x_2 = Rata-rata skor anak kelas kontrol

Kriteria kelas pengujian adalah : diterima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $dk = (n_1 - n_2)$

dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan taraf nyata α . Dan ditolak H_0 jika t mempunyai harga lain.

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak.

1. Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen, maka digunakan rumus

Uji-t

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

kriteria pengujian hipotesis adalah:

jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak

jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

untuk mencari T_{tabel} digunakan $da = n_1 + n_2$.

- a. Prosedur penelitian

Penelitian menggunakan tahap kegiatan diantaranya tahap persiapan tahap penelitian dan tahap pengelolaan data.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan di antaranya:

- a. Merumuskan masalah yang di dapat di sekolah dan menentukan judul yang akan di angkat.
- b. Merumuskan masalah diantaranya mengenai permainan monopol terhadap kemampuan berhitung anak yang didapatkan di sekolah
- c. Melakkan study kepustakaan mengenai perkembangan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan dalam pembahasan
- d. Mengurus surat penelitian FITK UIN-SU
- e. Berkunjung ke RA Ath-Thayyibah mengenai meminta izin untuk melakukan penelitian dengan memberikan surat izin riset.

f. Berkonsultasi kepada wali kelas mengenai waktu dan bagaimana teknis penelitian yang akan dilakukan.

1. Tahap Akhir Penelitian

Setelah dilaksanakannya penelitian, tahap selanjutnya yaitu:

- a. Menganalisis dan kuantitatif dengan melakukan uji statistik
- b. Membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian dilaksanakan.
- c. Merumuskan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan 2020						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Tahap Persiapan							
	a. Penyusunan dan pengajuan judul							
	b. Pengajuan proposal							
	c. Pengujian penelitian							
2	Tahap Pelaksanaan							
	a. Pengumpulan data							
	b. Analisis data							
3	Tahap Penelitian							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum RA Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah

a. Sejarah Berdirinya Dan Profil RA Ath-Tayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah

Paud/RA Ath-Tayyibah adalah sekolah yang berdiri dibawah naungan yayasan pendidikan Ath-Thayyibah. Ath-Thayyibah ini sebenarnya didirikan pada tahun 2008 di atas tanah yang merupakan infak masyarakat muslim, terutama yang berdomisilis didusun XII. Pendirian sekolah ini dimufakat dengan niat yang tulus suci untuk mendukung pembiayaan dan program pembinaan di Masjid Ath-Tayyibah.

Sejalan dengan hal tersebut, maka kami atas nama pengurus BKM (Yayasan Pendidikan Ath-Tayyibah) mempertegas kembali kepada kaum muslimin dan muslimat bahwa PAUD/RA Ath-Thayyibah adalah milik kita semua bukan milik pribadi atau keluarga.

Oleh karena itu, maka dengan memasukkan anak kita sekolah ke PAUD/RA Ath-Thayyibah serta merta sudah berinfaq untuk Masjid karena keuntungan yang diperoleh pada akhir tahun akan digunakan untuk memakmurkan Masjid, program ibadah dan pembinaan serta peningkatan kompetensi ke-islaman.

b. Profil RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka turi dusun XII Bandar**Khalipah**

Nama : RA/ TKQ Ath-TayyibahJl. Cempaka Turi

Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan,

Alamat : Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah

Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang

Kode pos : 20371

Kelurahan /Kec : Percut Sei Tuan

No. Statistik : 012.121002299

Tahun Berdiri : 2008

Status RA : Terdaftar

Pembina : H.Ismayadi.SH

Drs. Syahminan Lubis

Pengawas : Heriyanto

Khairullah Lubis

Ketua : Drs. Mhd.Bakhsan Parinduri

Sekretaris : Drs. Abdullah Syaha

Wakil sekretaria : Ir. Nipati Sitepu

Bendahara : Mahyaruddin Suep

Wakil Bendahara : Irwansyah

Kepsek : Langa Sari Lubis S.Pd.I

Tenaga Pengajar : Nuraisyah Nasution

Anggi Hikmah Hamida P, S.Sos

Sri Fuji Aprilianti Lubis, SM

c. Visi Misi

1) Visi

“Membina generasi muslim yang berakhlakul karimah, kreatif, cerdas bijaksana dan santun”

2) Misi

a. Membinasakan peserta didik bersikap dan bertutur kata meneladani Rasulullah SAW .

b. Mengembangkan bakat dan kompetensi akademik melalui bermain sambil belajar.

c. Mengembangkan kompetensi psikomotor (keterampilan) peserta didik dengan bermain.

d. Menjadi PAUD RA Ath-Thayyibah sebagai sarana pendidikan yang bermutu,berkarakter dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar

Membiasakan masyarakat untuk berpartisipasi⁴⁰

d. Sarana dan prasarana

Tabel 4.1 Jumlah dan Konsidi Bangunan

No	Bangunan/Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	2	Baik
2	Ruang kantor	1	Baik
3	Toilet	2	Baik
4	Teras	1	Baik
	Gudang	1	Baik

⁴⁰ Buku panduan RA Ath-Thayyibah

Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis sarana prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kursi anak	30	Baik
2	Meja anak	30	Baik
3	Kursi guru dan ruang kelas	4	Baik
4	Meja guru diruang kelas	2	Baik
5	Papan tulis	2	Baik
6	Halaman bermain	1	Baik
7	Ayunan	2	Baik
8	Jungkat jangkit	1	Baik
9	Mangkok putar	1	Baik
10	Kantin	-	
11	Rak sepatu	3	Baik
12	Sapu	3	Baik
13	Mading	1	Baik
14	Telepon Hp	0853-7270-7055	Aktif
15	Air minum	Isi ulang	

e. Struktur organisasi lembaga RA/TKQ Ath-Thayyibah

Kepala Sekolah LINGGA SARI LUBIS S.Pd.I		
Tata Usaha Nurdisa Angkat S.Pd		
Guru Kelas Sri Fuji Apriliyanti S.M		Guru Kelas Nurasiah Nst
Guru Kelas Anggi Hikmah Hamidah S.Sos		Guru Kelas Muliyani

f. Anak didik

Tabel 4.3 Jumlah Anak Didik Kelompok Belajar

No	Kelompok belajar	Jumlah
1	B1	15
2	B2	15
Jumlah Keseluruhan		30 anak

2. Data Nilai Pretes dan Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

a. Nilai Hasil Kelas Eksperimen

Nilai hasil test pre-test dan post-test kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli di RA Ath-Thayyibah dilihat pada tabel.

Tabel 4.4 Data Hasil Nilai Test Pre-test Dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen pre test (Y_1)	Kelas Eksperimen pos test (X_1)
A01	3	7
A02	3	8
A03	4	8
A04	4	9
A05	4	9
A06	5	9
A07	5	9
A08	5	10
A09	6	10

A10	6	10
A11	6	10
A12	6	11
A13	7	12
A14	7	12
A15	7	12
Jumlah	78	146
Rata-rata	5.2000	9.7333
Min	3	7
Max	7	12
Modus	6	9 dan 10
Median	5	9.5
SD	1.37321	1.53375

Dari tabel diatas, diketahui bahwa hasil observasi kegiatan berhitung pada anak dengan menggunakan permainan angka pre test di atas kelas eksperimen dengan memperoleh rata-rata 5,2 dengan nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 7, modusnya 6 dan nilai median 5, dan kegiatan menggunakan permainan angka post test di kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 9,73 nilai terendah 7 dan nilai tertinggi 12 modusnya 9 dan 10 dan medianya 9.5.

b. Nilai Hasil Kelas Kontrol

Tabel 4.5 Data Hasil Nilai Test Pre-Test dan Post-test Kontrol

No	Kelas Kontrol Pre test (Y ₁)	Kelas Kontrol post-test (X ₁)
A01	2	4
A02	2	4
A03	3	4
A04	4	5
A05	4	5
A06	4	6
A07	5	6
A08	5	7
A09	6	7
A10	6	7
A11	6	8
A12	6	8
A13	7	8
A14	7	8
A15	8	9
Jumlah	75	96
Rata-rata	5.0000	6.4000
Min	2	4
Max	8	9
Modus	6	7
Median	5	6.5
SD	1.81265	1.68184

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi kegiatan berhitung pada anak dengan menggunakan permainan monopoli pre test di atas kelas kontrol dengan memperoleh nilai rata-rata 5,0 dengan nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 8 modusnya 6 dan nilai median 5 dan kegiatan dengan menggunakan permainan monopoli post test di kelas kontrol dengan memperoleh nilai rata-rata 6,4 nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 9, modusnya 7 dan mediannya 6.5.

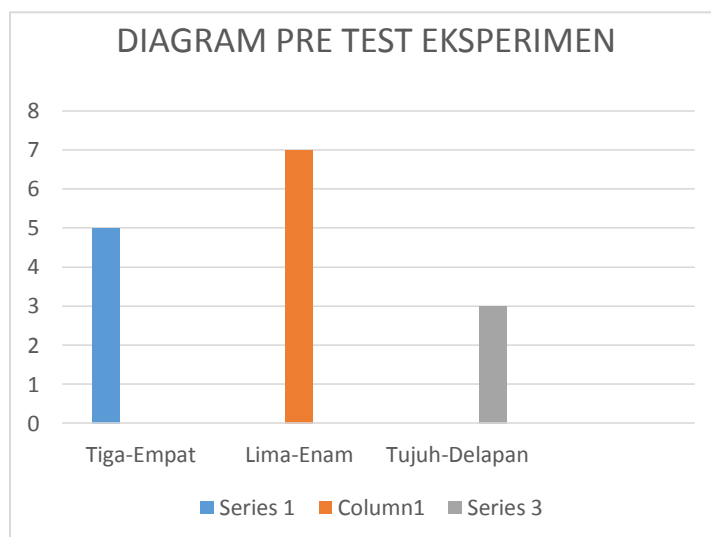
1) Data Nilai Pre Test Kelas Eksperimen

Tes diuji kemampuan awal (Pre-test) kelas B-1 RA Ath-Thayyibah diberi pada awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal anak pada kedua kelas sama atau tidak. Hasil dan pre-test kelas eksperimen ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Pre test Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Presentasi		kumulatif
				Frekuensi	Presentase kumulatif
1.	3-4	5	33%	5	33%
2.	5-6	7	47%	12	80%
3.	7-8	3	20%	15	100%
Total		15	100%		

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pre test eksperimen yang berjumlah 15 anak, nilai yang diperoleh siswa yaitu nilai 3-4 sebanyak 5 anak, nilai yang diperoleh siswa 5-6 sebanyak 7 anak, dan 7-8 sebanyak 3 orang anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram hasil pre test kelas eskperimen

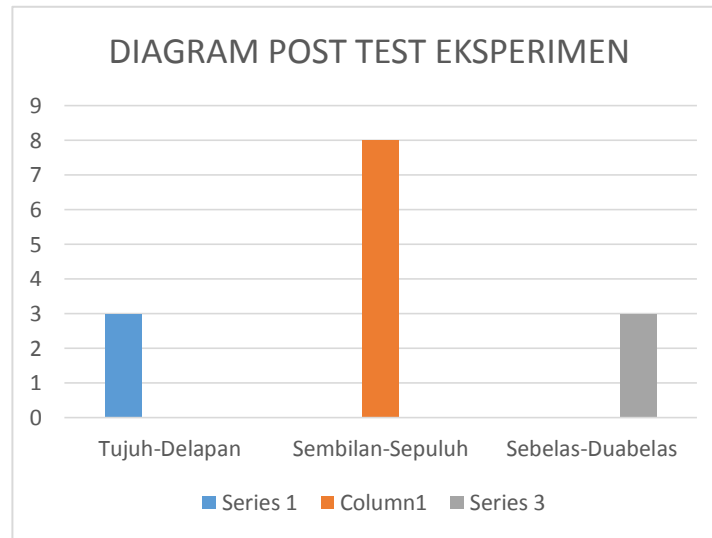
2) Data Nilai Post Test kelas Eksperimen

Setelah kelas eksperimen B-1 RA Ah-Thayyibah diberikan perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan permainan angka kemudia kelas B-1 RA Ath-Thayyibah diberikan post test dengan perlakuan yang sama seperti perlakuan pre-test. Hasil yang diperoleh ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Pos-Test Kelas Eksperimen

No				Kumuatif	
No	Interval	Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentase Kumulatif
1.	7-8	3	20%	3	20%
2.	9-10	8	53%	11	73%
3.	11-12	4	27%	15	100%
Total		15	100%		

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pre test eksperimen yang berjumlah 15 anak, nilai yang diperoleh siswa yaitu nilai 7-8 sebanyak 3 orang anak. Nilai 9-10 sebanyak 8 orang anak, dan nilai 11-12 sebanyak 4 orang anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Hasil Post-Test Eksperimen

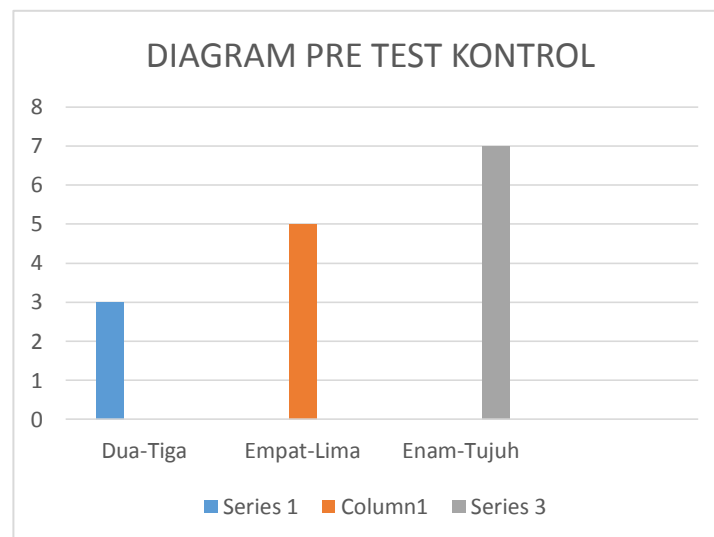
3) Data Nilai Pre-Test Kelas Kontrol

Test uji kemampuan awal (Pre-Test) kelas B-2 RA Ath-Thayyibah dengan penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan permainan monopoli, diberikan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak pada kedua kelas sama atau tidak. Hasil data pre-test kelas kontrol ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Pre Test Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Pesentasi	Kumulatif	
				Frekuensi	Prsentasi umulatif
1.	2-3	3	20%	3	20%
2.	4-5	5	33%	8	53%
3.	6-7	7	47%	15	100%
Ttotal		15	100%		

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pre-test eksperimen yang berjumlah 15 orang anak, nilai yang diperoleh anak yaitu nilai 2-3 sebanyak 3 orang anak, nilai 4-5 sebanyak 5 orang anak. Dan nilai 6-7 sebanyak 7 orang nak untuk lebih jelas dapat dilihat diagram dibawa in sebagai berikut:

**Gambar 4.3 Diagram Hasil Pre Test Kelas Kotrol**

4) Data Nilai Pos Test Kelas Kontrol

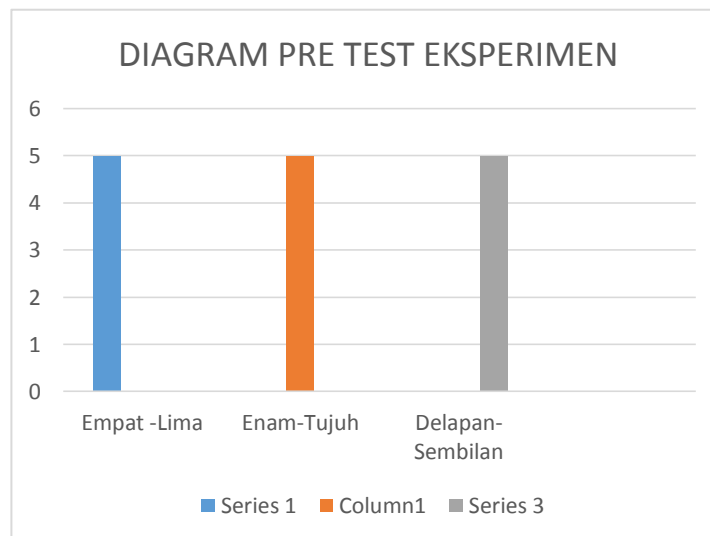
Setelah kelas kontrol kelas B-2 RA Ath-Thayyibah diajarkan dengan menggunakan media angka maka di beri post-tst untuk mengetahui

kemampuanberhitung anak. Hasil data post test kelas kontrol akan di tunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Data Pos-Test Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Presenasi	Kumulati Frekuensi	Preentasi Kumulatif
1.	4-5	5	33.3%	5	33.3%
2.	6-7	5	33.3%	10	67%
3.	8-9	5	33.3%	15	100%
Total		15	100%		

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pre test eksperimen yang berjumlah 15 anak, Nilai yang diperoleh siswa yaitu nilai 4-5 sebanyak 5 anak, nilai 6-7 sebanyak 5 anak, dan nilai 8-9 sebanyak 5 orang anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.4 Diagram Hasil Pos Test Kelas Kontrol

B. Uji Persyaratan Analisis

Setelah pre test dan post test dilaksanakan di kedua kelas, maka akan dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu uji kesamaan dengan menggunakan uji t dengan syarat data harus normal dan homogen. Berikut ini akan dijelaskan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dari kedua sampel yaitu kelas eskperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian data dikatakan normal apabila sampel penelitian berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha=0,05$ dan $n=15$

a. Kelas Eksperimen

Tabel 4.10 Data Uji Normalitas Kelas Ekpserimen

No	Kelas eksperimen	Statistik	Sig	Kesimpulan	Keterangan
1.	<i>Pre-test</i>	0,187	0,169	$0,169 > 0,05$	Normal
2.	<i>Post-Test</i>	0,164	0,200	$0,200 > 0,05$	Normal

Tabel menunjukkan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas eskperimen tahap pre-test memperoleh nilai signifikansi 0,169 lebih besar dari 0,05. Maka data itu nilai pre-test kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga pada tahap post-test memperoleh nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka data nilai post-test dinyatakan berdistribusi normal.

b. Kelas kontrol

Tabel 4.11 Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

N	NC	Kelas Eksperimen	Statistik	Sig	Kesimpulan	Keterangan
1		<i>Pre-test</i>	0,176	0,200	$0,200 > 0,05$	Normal
2		<i>Post-test</i>	0,173	0,200	$0,200 > 0,05$	Normal

Tabel menunjukkan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas kontrol tahap pre-test adalah 0,200 dengan kriteria $\alpha=0,05$ maka data nilai pre-test kelas Kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga dengan tahap post-test memperoleh 0,200 maka data nilai post-test dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga sig pada levene's statistic dengan 0,05 (sig > 0,05) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Ringkasan Uji Homogenitas

Kelas	F hitung	Sig	Keterangan
Pre Test	1,054	0,313	Homogen
Post Test	0,541	0,468	Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai F hitung pre-test 1,054 dengan nilai signifikan 0,313 sedangkan F hitung post-test 0.541 dengan signifikan 0,468. Dari hasil perhitungan harga signifikan data pre-test ataupun post -test lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melalui uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, maka dapat digunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametric yaitu Paired Sample T-test karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua kelompok sample yang berpasangan (berhubungan). Maksudnya adalah dua sampel tetapi memperoleh dua perlakuan yang berbeda. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji Paired Sample T-test yang tertera pada tabel.

Tabel. 4.13 Output Sampel Paired Test

Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-4.53333	.51640	.13333	-4.81930	-4.24736	34.000	14	.000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	- 1.400000 E0	.507093	.130931	- 1.68081 8	- 1.119182	10.693	14	.000

Berdasarkan tabel 4.13 tentang uji t (paired sample t test) di atas, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah di beri perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli. Untuk melihat nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $15-1 = 14$. Nilai dk = 14 pada taraf signifikan 5% diperoleh t tabel = 1.76131. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $34.000 > 1.76131$ dan Sig. (2 tailed) = $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya berdasarkan pair 2 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah di beri perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan permainan monopoli. Untuk melihat nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $15-1 = 14$. Nilai dk = 14 pada taraf signifikan 5% diperoleh t tabel = 1.76131.

Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak. Untuk menentukan taraf signifikansi (P Value) Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh hasil kemampuan berhitung anak antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran permainan monopoli. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun RA/ TKQ Ath-Tayyibah.

C. Pembahasan hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui adaya pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak di RA Ath-Thayyibah. Maka dilakukan penelitian 6 kali pertemuan sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test) dilaksanakan dengan observasi anak. Dalam pegumpulan data peneltian dengan instrumen yang telah ada.

Berdasarkan hasil obervasi kedua sampeltersebut diperoleh hasil yaitu sebelum peberian perlakuan, anak diberikantes kemampuan awal seingga diperoleh nilai rata-rata untk kelas eksperimen sebesar 5,2 dan untuk kelas kontrol sebesar 5,0. Hasil ini menunukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas tersebut hampir sama. Tetapi nilai tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu kedua kelas tersebut perlu dberikan perlakuan.setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka

diperole nilai rata-rata dari kelas eksperimen menggunakan permainan monopoli 9,733 dan kelas kontrol permaina angka 6,400.

Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian Hikmah yang mengungkapkan bahwa metode bermain dapat dipertimbangkan oleh para guru sebagai alternatif memperbaiki kemampuan berhitung siswa⁴¹. Salah satu yang mendukung baiknya kemampuan anak dalam mengingat dan berhitung adalah dengan menggunakan monopoli, maka dengan itu akan lebih mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

⁴¹Hikmah, Pengaruh Permainan dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak TK. Jakarta: PPS UNJ, 2006

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini di RA Ath-Thayibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil yang dapat dipaparkan pada bab ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada kelas eksperimen yang terlihat dari perubahan nilai pretest dan nilai posttest. Pada nilai pretest eksperimen memiliki nilai rata-rata 5,2 kemudian setelah diberikan perlakuan didapatkan peningkatan nilai rata-rata posttest sebesar 9,7.
2. Terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada kelas kontrol yang terlihat dari perubahan nilai pretest dan posttest. Pada nilai pretest kontrol memiliki nilai rata-rata 5,0 kemudian pada nilai hasil posttest didapatkan nilai rata-rata 6,4.
3. Terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap perkembangan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Ath-Thayibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan, hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre-test (5,2) dan nilai rata-rata post test (9,733) yang berjumlah 15 anak dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t tabel yaitu $34.000 > 1.76131$ dan $Sig. (2\text{ tailed}) = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $10.693 > 1.76131$ dan $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai baik dari kelas kontrol maupun eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan:

1. Untuk guru-guru yang ada di RA Ath-Thayibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan,gar dapat megembangkan permainan monopoli agar dapat melihat perkembangan berhitung pada anak baik itu di usia 4-5 tahun maupun di usia 5-6 tahun.
2. Dan kepada peneliti selanjunya agar mampu menciptakan dan mengembangkan segala potensi yang anak punya dan mengasai kemampuannya dengan meggunakan media yang kita lakukan saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Iman Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir, *Tafsir Al-Qur'an Ibnu Kasir jus 15*. Bandung: Sinar Bru Algesindo.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Dkk Muslimin Immawan. 2015. “*Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN Bulutirto Tamanggung*”, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Fauziddin, M. 2017. *Pembelajaran PAUD bermain cerita dan menyanyi secara Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismawati Etis. 2017. *Belajar Bahasa Di kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mardanti, 2018. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Kelompok B Tk Aba Klaten*, Vol. 12 Edisi 2.
- Maisarah. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif*. Medan: Akasha Sakti.
- Riharso, A. 2015. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Prenada Media Group.
- Martinis Yamin dan Jamilah. 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Syaiful Bahri dan Azwan Zain, 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Renika Cipta.
- Yamin dkk, 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Pes Group.
- Mursid. 2018 *Belajar dan Pembelajaran PAUD* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Juhri. 2016. *Convergentive Desingn Pendidikan Kurikulum (Konsepi dan Apikasinya)*, Yogyakarta: CV. Budi Utomi.

- Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Perdanamedia Group.
- Fadillah dan Littif. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* Jogjakarta: Aruzz Media
- Trianto Ibdy Badar al-Tabani. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Indra Jaya dan Ardat. 2017. *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Media: Cita Pustaka
- Wiuryandani Wuri. 2019. *Penanaman Nilai Moral Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Senin

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD : Nam: (1,10), FM: (2,1), Kog: (2,2), Bhs: (3,10-4,10),

Sosem: (2,5), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Memiliki perilaku rasa ingin tahu tentang hal baru seperti mewarnai yang disukai oleh anak
- Mendengarkan cerita tentang kisah nabi dan rasul
- Menceritakan gambar yang paling disenangi dengan cara member tanda pada gambar kegiatan yang disukai oleh anak
- Menebalkan tulisan pada buku paket

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Terbiasa makan-makanan yang bergizi 4 sehat dan 5 sempurna
- Memiliki sikap mengikuti aturan dalam bertanya
- Sop kedatangan dan kepulangan
- Sop cuci tangan
- Sop sebelum dan sesudah makan

c. Tujuan

- Anak dapat mengenal warna
- Anak dapat mengenal nabi dan rasul
- Anak mengerjakan tulisan pada buku paket

d. Strategi

1. Tanya jawab

Anak bertanya beberapa warna

2. Bermain

Anak bermain warna

3. Pemberian tugas

Anak menebalkan tulisan pada buku paket

e. Alat dan bahan

- Pensil
- Penghapus

- Buku paket
- Perlengkapan shalat

f. Pembukaan

- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
- Melafadzkan surah al-fatihah
- Doa sebelum belajar
- Membaca buku Al-Hira
- Classical doa sehari-hari
- Menyebutkan kata-kata yang baru didengar : Nama alat mainan
- Bercerita tentang pengalaman bermain disekolah

g. Inti

1) Anak mengamati :

- Alat dan proses mewarnai

2) Anak menanya :

- Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan dikelas

3) Anak mengumpulkan informasi

- Melalui tulisan buku paket

4) Anak menalar

- Anak mengekspresikan gagasannya saat mewarnai

5) Anak mengkomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : menebalkan tulisan pada buku paket
- Kegiatan kelompok 2 : mendengarkan bunyi abjad

- Kegiatan kelompok 3 : mewarnai pada buku gambar serian kesukaan

Recalling :

- Menanyakan warna
- Menguatkan konsep mencocokkan dan mengelompokkan abjad A s/d Z

h. Penutup

- Sop kepulangan :
 1. Menanyakan perasaan hari ini
 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
 3. Menginfomasikan kegiatan untuk esok hari
 4. Berdo'a setelah belajar

Guru RA Ath-Thayyibah

Mengetahui Kepala Sekolah

RA Ath-Thayyibah

Nurasyah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd. i

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Selasa

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD: Nam: (1,2), FM: (2,1), Kog: (3,5-4,5), Bhs: (3,11-4,11),

Sosem: (2,5), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Memfungsikan berlatih menulis unuk menggambar
- Memiliki sikap kooperatif terhadap temannya
- Memahami gambar kesukaan

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Berbicara sopan terhadap orang lain
- Bersyukur atas segala nikmat yang diberikan Allah SWT
- Sop adab kamar mandi
- Sop kedatangan dan kepulangan
- Sop cuci tangan

- Sop sebelum dan sesudah makan

c. Tujuan

- Anak dapat memahami perbedaan warna
- Anak mengerjakan gambar kesukaannya

d. Strategi

1. Tanya jawab

- Anak bertanya apa saja yang di gambar

2. Bermain

- Anak bermain menggunakan pensil dan krayon

3. Bercerita

- Anak bercerita gambar yang sudah di buat

4. Diskusi

- Anak berdiskusi warna apa saja yang cocok di gambar

e. Alat dan bahan

- Kertas gambar dan krayon
- Buku paket
- Perlengkapan shalat

f. Pembukaan

- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
- Melafadzkan surah Al-ikhlas
- Doa sebelum belajar
- Membaca buku Al-Hira

- Menulis huruf hijaiyah
- Classical doa sehari-hari
- Diskusi tentang menggambar yang disukai oleh anak dan mewarnainya
- Diskusi untuk memahami warna yang sudah diwarnai oleh anak

g. Inti

1) Anak mengamati :

- Alat dan proses berlatih menulis untuk menggambar dan mewarnai

2) Anak menanya :

- Tentang kegiatan belajar didalam kelas

3) Anak mengumpulkan informasi

- Melalui kegiatan menggambar dan mewarnai

4) Anak menalar

- Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain krayon dan buku gambar

5) Anak mengkomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : membuat karya dalam menggambar
- Kegiatan kelompok 2 : mencocokkan dan mengelompokkan serian warna
- Kegiatan kelompok 3 : mendengarkan cerita yang sudah digambar oleh anak

Recalling :

- Menanyakan urutan warna tua dan muda
- Menguatkan konsep mencocokkan dan mengelompokkan warna

h. Penutup

- Sop kepulangan :
 1. Classical sebelum pulang
 2. Menanyakan perasaan hari ini
 3. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 4. Berdo'a setelah belajar

Guru RA Ath-Thayyibah

Mengetahui Kepala Sekolah

RA Ath-Thayyibah

Nurasyah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd.i

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Rabu

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD: Nam: (2,13), FM: (2,1), Kog: (3,5-4,5), Bhs: (3,11-4,11),

Sosem: (2,6), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Mengenalkan pada anak bahwa berbohong itu tidak baik
- Tanya jawab fungsi untuk mencari ilmu
- Menjelaskan pada anak bertanggung jawab
- Membuat bentuk gambar pegunungan

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Memelihara kebersihan diri dan lingkungan, membuang sampah makanan dan minuman kesukaannya ditempatnya
- Memiliki sikap meminta maaf jika melakukan kesalahan
- Sop kedatangan dan kepulangan

- Sop cuci tangan
- Sop sebelum dan sesudah makan

c. Tujuan

- Agar anak tidak berbohong
- Anak dapat bertanggung jawab
- Anak dapat membuat bentuk pegunungan

d. Strategi

1. Tanya jawab

- Anak bertanya bagaimana cara membuat pegunungan

2. Bermain

- Anak dapat bermain dengan puzzle

3. Pemberian tugas

- Anak membuat gambar dalam bentuk gunung

4. Praktek langsung

- Anak membuat dan mewarnai bentuk gunung

e. Alat dan bahan

- Kertas gambar
- Buku paket
- krayon

f. Pembukaan

- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
- Melafadzkan surah Al-falaq

- Doa sebelum belajar
- Membaca buku Al-Hira
- Menulis pola angka 1-20
- Classical doa sehari-hari
- Diskusi yang harus dilakukan untuk mengikuti aturan dikelas, dan sabar menunggu giliran
- Berdiskusi tentang bentuk gunung
- Diskusi untuk memahami warna yang sudah diwarnai oleh anak

g. Inti

1) Anak mengamati :

- Alat dan proses bermain kegiatan pembuatan bentuk gunung

2) Anak menanya :

- Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan didalam kelas

3) Anak mengumpulkan informasi :

- Melalui kegiatan bermain

4) Anak menalar

- Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan

5) Anak mengkomunikasikan

- Kegiatan kelompok 1 : membuat karya pembentuk gunung
- Kegiatan kelompok 2 : mewarnai bentuk gunung
- Kegiatan kelompok 3 : mencocokkan gambar dan angka pada puzzle

Recalling :

- Menanyakan proses pembuatan bentuk gunung
- Menguatkan konsep mencocokkan dan mengurutkan lambang bilangan

h. Penutup

- Sop kepulangan :
 1. Classical sebelum pulang
 2. Menanyakan perasaan hari ini
 3. Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini
 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 5. Berdo'a setelah belajar

Guru RA Ath-Thayyibah

Mengetahui Kepala Sekolah

RA Ath-Thayyibah

Nurasyah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd. i

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Kamis

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD: Nam: (3,1-4,1), FM: (3,4-4,4), Kog: (3,5-4,5), Bhs: (3,12-4,12),

Sosem: (2,7), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Mengenalkan konsep gambar berseri
- Merangkai cerita dengan mengamati gambar serian kesukaan anak
- Mengenal huruf awal
- Membuat karya seni mozaik

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat thayyibah. Asmaul husna, kalimat syahadat
- Mendahulukan memakai pakaian kesukaan dari tangan kanan setelah itu tangan kiri
- Memiliki sikap tenang dalam mengerjakan pelajaran

- Sop kedatangan dan kepulangan
- Sop cuci tangan
- Sop sebelum dan sesudah makan

c. Tujuan

- Anak dapat mengamati gambar serian
- Anak dapat mengenal huruf awal
- Anak dapat mengerjakan karya seni mozaik

d. Strategi

1. Tanya jawab

- Anak bertanya berbagai macam gambar serian

2. Praktek langsung

- Anak praktek langsung dengan pembuatan seni mozaik

3. Bercerita

- Anak merangkai kata dengan mengamati gambar serian

e. Alat dan bahan

- Kertas gambar
- Lem
- Pensil digunakan untuk membuat pola gambar
- Kertas origami
- Dan bahan alam seperti berbagai jenis kacang-kacangan

f. Pembukaan

- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
- Melafadzkan surah An-Nas
- Doa sebelum belajar
- Membaca buku Al-Hira
- Menulis pola angka hijaiyah 1-20
- Classical doa sehari-hari
- Diskusi tentang menyelesaikan tugas dengan baik
- Berdiskusi mengelompokkan lambang bilangan dan mencocokkannya

g. Inti

- 1) Anak mengamati :
 - Alat dan proses bermain kegiatan mozaik
- 2) Anak menanya :
 - Tentang cara membuat seni mozaik
- 3) Anak mengumpulkan informasi :
 - Melalui kegiatan bermain
- 4) Anak menalar
 - Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- 5) Anak mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : membuat pola gambar mozaik

- Kegiatan kelompok 2 : memberi lem pada kertas gambar, dan tempelkan biji-bijian
- Kegiatan kelompok 3 : menghitung berapa jumlah biji-bijian yang ada di mozaik

Recalling :

- Menanyakan urutan jumlah biji-bijian yang ada di mozaik
- Memperkuat konsep mencocokkan dan mengelompokkan benda dan tumbuhan yang ada di mozaik

h. Penutup

- Sop kepulauan :
 1. Classical sebelum pulang
 2. Menanyakan perasaan hari ini
 3. Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini
 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 6. Berdo'a setelah belajar

Guru RA Ath-Thayyibah

Mengetahui Kepala Sekolah

RA Ath-Thayyibah

Nurasyah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd. i

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Jum'at

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD : Nam: (3,1-4,1), FM: (3,4-4,4), Kog: (3,7-4,7), Bhs:
(3,12-4,12),

Sosem: (2,8), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Mengenalkan malaikat dan tugasnya
- Mendengarkan cerita tentang tokoh-tokoh keagamaan
- Memiliki perilaku rasa ingin tahu tentang tekstur (kasar halus, keras lunak)

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat thayyibah dan kalimat syahadat
- Memiliki sikap kebersihan diri dan mengenal kebiasaan buruk
- Sop kedatangan dan kepulangan

- Sop cuci tangan
 - Sop sebelum dan sesudah makan
- c. Tujuan
- Anak dapat mengenal tuas malaikat
- d. Strategi
1. Tanya jawab
- Anak bertanya tugas malaikat
- e. Alat dan bahan
- Kertas gambar
 - Lem
 - Kertas origami
- f. Pembukaan
- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
 - Melafadzkan surah Al-Kautsar
 - Praktek shalat dhuha
 - Doa sebelum belajar
 - Membaca buku Al-Hira
 - Classical doa sehari-hari
 - Diskusi tentang mengenal makanan dan minuman kesukaannya
halal atau haram
- g. Inti
- 1) Anak mengamati :

- Alat dan proses melipat
- 2) Anak menanya :
- Tentang cara membuat seni melipat
- 3) Anak mengumpulkan informasi :
- Melalui kegiatan bermain
- 4) Anak menalar :
- Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- 5) Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok 1 : membuat lipatan kertas
 - Kegiatan kelompok 2 : memberi lem pada kertas gambar
 - Kegiatan kelompok 3 : mendengarkan adab masuk ke dalam masjid

Recalling

- Menanyakan urutan nama malaikat dan tugasnya
- Menguatkan konsep melipat kertas

h. Penutup

- Sop kepulangan :
 1. Classical sebelum pulang
 2. Menanyakan perasaan hari ini
 3. Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini

4. Menginfomasikan kegiatan untuk esok hari
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Berdo'a setelah belajar

Guru RA Ath-Thayyibah

Mengetahui Kepala Sekolah
RA Ath-Thayyibah

Nurasyiah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd. i

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Kelompok usia : B (5-6 tahun)

Semester/minggu : 1 (Ganjil)/ 1

Hari/tanggal : Sabtu

Alokasi waktu : RA Ath-Thayyibah

Tema/Sub Tema : Aku hamba Allah/kesukaanku

KD: Nam: (3,1-4,1), FM: (3,4-4,4), Kog: (3,7-4,7), Bhs: (3,12-4,12),

Sosem: (2,8), Seni: (2,4)

a. Materi dalam kegiatan

- Mengenalkan gerakan senam
- Memiliki perilaku rasa ingin tahu tentang tekstur (kasar halus, keras lunak)

b. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan kalimat thayyibah dan kalimat syahadat
- Memiliki sikap kebersihan diri dan mengenal kebiasaan buruk
- Sop kedatangan dan kepulangan
- Sop cuci tangan
- Sop sebelum dan sesudah makan

c. Tujuan

- Anak dapat merasakan gerakan senam

d. Strategi

1. Tanya jawab

- Anak bertanya fungsi senam

e. Alat dan bahan

- Kertas gambar
- Lem
- Kertas origami

f. Pembukaan

- Ikrar syahadata'in dan ikrar santri
- Melafadzkan surah Al-Kautsar
- Gerakan senam
- Doa sebelum belajar
- Classical doa sehari-hari

g. Inti

1) Anak mengamati :

- Alat dan proses melipat

2) Anak menanya :

- Tentang cara membuat seni melipat

3) Anak mengumpulkan informasi :

- Melalui kegiatan bermain
- 4) Anak menalar :
- Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain dengan alat yang telah disediakan
- 5) Anak mengkomunikasikan :
- Kegiatan kelompok 1 : membuat lipatan kertas
 - Kegiatan kelompok 2 : memberi lem pada kertas gambar
 - Kegiatan kelompok 3 : mendengarkan adab masuk ke dalam masjid

Recalling

- Menanyakan urutan nama malaikat dan tugasnya
- Menguatkan konsep melipat kertas

h. Penutup

- Sop kepulangan :
 1. Classical sebelum pulang
 2. Menanyakan perasaan hari ini
 3. Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini
 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 6. Berdo'a setelah belajar

RA Ath-Thayyibah

Nurasyah Nasution

Langga Sari Lubis, S.Pd. i

Lampiran 2

Data Tabulasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

EKSPERIMEN			KONTROL		
RESPONDEN	PRE TES T	POS T TEST	RESPONDEN	PRE TES T	POS T TEST
A01	3	7	A01	2	4
A02	3	8	A02	2	4
A03	4	8	A03	3	4
A04	4	9	A04	4	5
A05	4	9	A05	4	5
A06	5	9	A06	4	6
A07	5	9	A07	5	6
A08	5	10	A08	5	7
A09	6	10	A09	6	7
A10	6	10	A10	6	7
A11	6	10	A11	6	8
A12	6	11	A12	6	8
A13	7	12	A13	7	8
A14	7	12	A14	7	8
A15	7	12	A15	8	9

Lampiran 3**Output Uji Deskriptif****Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	15	3.00	7.00	5.2000	1.37321
Post Test Eksperimen	15	7.00	12.00	9.7333	1.53375
Pre Test Kontrol	15	2.00	8.00	5.0000	1.81265
Post Test Kontrol	15	4.00	9.00	6.4000	1.68184
Valid N (listwise)	15				

Lampiran 4

Output SPSS Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Kemampuan Berhitung Siswa	Pre Test Eksperimen	.187	15	.169	.913	15	.149
	Post Test Eksperimen	.164	15	.200 [*]	.931	15	.282
	Pre Test Kontrol	.176	15	.200 [*]	.949	15	.507
	Post Test Kontrol	.173	15	.200 [*]	.908	15	.126

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 5

Output SPSS Homogeneity

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berhitung Based on Mean	.541	1	28	.468
Based on Median	.300	1	28	.588
Based on Median and with adjusted df	.300	1	27.639	.588
Based on trimmed mean	.551	1	28	.464

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berhitung Based on Mean	1.054	1	28	.313
Based on Median	1.087	1	28	.306
Based on Median and with adjusted df	1.087	1	25.971	.307
Based on trimmed mean	1.046	1	28	.315

Lampiran 6

Output Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Eksperimen	5.2000	15	1.37321	.35456
	Post Test Eksperimen	9.7333	15	1.53375	.39601
Pair 2	Pre Test Kontrol	5.0000	15	1.81265	.46803
	Post Test Kontrol	6.40000	15	1.681836	.434248

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test Eksperimen & Post Test Eksperimen	15	.943	.000
Pair 2	Pre Test Kontrol & Post Test Kontrol	15	.961	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-4.53333	.51640	.13333	-4.81930	-4.24736	-34.000	14	.000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	1.40000E0	.507093	.130931	-1.680818	1.119182	-10.693	14	.000

Lampiran 7







YAYASAN PENDIDIKAN ATH - THAYYIBAH
RAUDHATUL ATHFAL
RA ATH - THAYYIBAH

Menerima Siswa/I Baru
TAHUN PELAJARAN 2020 - 2021

GRATIS!!!
UANG PENDAFTARAN
& DISKON 50% Biaya MASUK
UNTUK 50 PENDAFTAR PERTAMA
+ BINGKISAN

RA
RAUDHATUL ATHFAL

Info Pendaftaran

SYARAT PENDAFTARAN

- Mengisi Formulir Pendaftaran
- Menyerahkan Foto Copy Kartu Keluarga & Akte Kelahiran
- Membayar Biaya Masuk sebesar Rp. 310.000,-
(Biaya Masuk digunakan sebagai pengganti 2 Pasang Pakaian Seragam 1 Pasang Pakaian Olah Raga & 1 Bulan Uang Sekolah)

WAKTU PENDAFTARAN

Setiap Hari Kerja
Mulai Tanggal 09 April s/d Juli 2020
Pukul 08.00 s/d 12.00 WIB

TEMPAT PENDAFTARAN

KANTOR RA ATH-THAYYIBAH
Jl. Cempaka Turi Dusun XII Desa Bandar Khalipah
Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
Kode Pos 20371

CONTACT PERSON

Langga Sari Lubis, S. Pd.I : 0853-7270-7055
Drs. Mhd. Bakhsan Parinduri : 0813-6115-7464
Drs. Abdullah Syaha : 0813-7578-5565
Ir. Nipati Sitepu : 0853-7116-3975
Mahyaruddin Suep : 0853-7298-5552
Syarvey Nasution : 0853-7298-8882
Irwansyah : 0851-4493-7390

Jl. Cempaka Turi XII Desa Bandar Khalipah
Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
Kode Pos 20371

VISI DAN MISI

VISI

Membina generasi Muslim yang Berakhlakul Karimah, Kreatif, Cerdas Bijaksana dan Santun.

MISI

- Membiasakan peserta didik bersikap dan ber tutur kata meneladani Rasulullah SAW.
- Mengembangkan bakat & kompetensi akademik melalui bermain sambil belajar.
- Mengembangkan kompetensi psikomotor (keterampilan) peserta didik dengan bermain.
- Menjadikan PAUD/RA Ath-Thayyibah sebagai sarana pendidikan yang bermutu, berkarakter dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.
- Membiasakan masyarakat untuk berpartisipasi.

TUJUAN PENDIDIKAN

- Membina generasi dur'an yang tangguh serta berakhlakul dan berakhlakul Kharimah.
- Membina generasi yang cerdas baik intelektual, emosional dan spiritual.
- Membantu memakmurkan Masjid menjadi Wadah dalam menyebarkan Agama Islam dan Menegakkan Amur Makrur Nahi Munkar.

FASILITAS

- Gedung sekolah milik sendiri.
- Halaman Sekolah bersatu dengan halaman Masjid.
- Taman bermain luas dan memadai.

LATAR BELAKANG

PAUD/RA Ath-Thayyibah adalah sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Ath-Thayyibah. PAUD/RA ini sebenarnya didirikan pada Tahun 2008 di atas tanah yang merupakan infak masyarakat muslim, terutama yang berdomisili di Dusun XII. Pendidikan sekolah ini dimulainya dengan niat yang luhur suci untuk mendukung pembiayaan dan program pembinaan di Masjid Ath-Thayyibah.

Sejalan dengan hal tersebut, maka kami atas Nama pengurus BKM (Yayasan Pendidikan Ath-Thayyibah) memperpetgas kembali kepada kaum Muslimin dan Muslimat bahwa PAUD/RA Ath-Thayyibah adalah milik kita semua bukan milik pribadi atau keluarga.

Oleh karena itu, maka dengan memasukkan anak kita sekolah ke PAUD/RA Ath-Thayyibah serta merita sudah berinqaq untuk Masjid karena keuntungan yang diperoleh pada akhir Tahun akan digunakan untuk memakmurkan Masjid, program ibadah dan pembinaan serta peningkatan kompetensi ke-Islaman.

PENGURUS YAYASAN

Pembina : H. Ismayadi, SH
Drs. Syaahminan Lubis
Pengawas : Irfansyah
Khairallah Lubis
Ketua : Drs. Mhd. Bakhsan Parinduri
Sekretaris : Drs. Abdullah Syaha
Wakil Sekretaris : Ir. Nipati Sitepu
Bendahara : Mahyaruddin Suep
Wakil Bendahara : Irwansyah
Kepek : Langga Sari Lubis, S.Pd.I
Tenaga Pengajar : Nurasyah Nasution
Anget Hikmah Hamida P. S.SOS
Sri Fuji Apriliani Lubis, Ss





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Armiati Bancin
Tempat/Tgl. Lahir : Lae Trutung 01 Juni 1998
Nim : 0308162109
Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Ayah : Ashar Bancin
Nama Ibu : Tianna Angkat
Alamat Rumah : Jl Raja Tua Dusun Lae Trutung,
Kecamatan Simpang Kiri, Kota Subulussalam, Provinsi Aceh

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri Pasir Panjang, Tamat Tahun (2010)
2. SMP Negeri 1 Simpang Kiri, Tamat Tahun (2013)
3. SMA Negeri 1 Simpang Kiri, Tamat Tahun (2016)
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan Tahun (2016-2020)

Medan, 08 November
2020

Penulis

ARMIATI BANCIN
NIM: 0308162109