

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA  
DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA  
ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Educational Design Research* Pada Anak Usia 4-5 Tahun)

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

**ULFA MARIPAH**

**1905808**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian Pengembangan di TK Syakira)

Oleh  
Ulfa Maripah

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Menyelesaikan Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Ulfa Maripah 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**ULFA MARIPAH**

**1905808**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM  
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Education Design Research* pada usia 4-5 tahun )

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dra. Hj. Tuti Istianti, M.Pd**

**NIP. 196302251988032001**

Pembimbing II



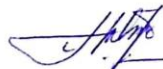
**Dr. Yeni Yumarti, M. Pd**

**NIP. 197001172008122001**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGPAUD

UPI Kampus Cibiru



**Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.**

**NIP. 195909011984032001**

# **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI**

Penelitian Educational Design Research Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Syakira,  
Kabupaten Bandung

**ULFA MARIPAH**

**1905808**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berhitung pada sebagian anak belum berkembang secara optimal salahsatu faktornya karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Tujuannya penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung. Metode penelitian ini menggunakan metode Educatinal Design Research (EDR) dengan model Plomp terdapat 3 fase yaitu Fase Pendahuluan (*Preliminary Phase*), Fase Pengembangan (*Development or Prototyping phase*, Fase Penilaian (*Assesment Phase*). Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil persentase dari respon guru, didapatkan skor 91%. Hasil uji coba kepada anak, didapatkan skor 92% sehingga dari respons guru dan anak disimpulkan bahwa media ini dapat diterima untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian tanggapan dari 8 anak menunjukkan respon positif ditandai dengan mampunya anak dalam mengenal bilangan. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengolahan data, media permainan monopoli angka dikategorikan sangat layak digunakan dalam menstimulasi berhitung.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Kemampuan berhitung, Monopoli

# **DEVELOPMENT OF NUMBER MONOPOLY GAME MEDIA TO STIMULATE EARLY NUMERACY SKILLS IN CHILDREN**

Educational Design Research Study on 4-5-Year Old Children at Syakira  
Kindergarten, Bandung Regency

**ULFA MARIPAH**

**1905808**

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the ability to count in some children has not developed optimally, one of the factors is because the media used in learning is less varied. The aim of this research is to produce a product, namely the number monopoly game media in stimulating numeracy skills. This research method uses the Educational Design Research (EDR) method with the Plomp model, there are 3 phases, namely the Preliminary Phase, the Development or Prototyping phase, the Assessment Phase. The results of the validation of material experts get a score of 88% in the category "Very Eligible". The results obtained from media experts were 94% in the "Very Eligible" category. The percentage results from the teacher's response obtained a score of 91%. that this media is acceptable for use in learning. Then the responses from 8 children showed a positive response marked by the child's ability to recognize numbers. Thus, based on the results of data processing, the number monopoly game media is categorized as very feasible to use in stimulating counting.

**Keywords:** Development, Learning Media, Numeracy Skills, Monopoly

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Media Permainan Monopoli .....	7
2.1.1 Pengertian Media Permainan Monopoli .....	7
2.1.2 Manfaat Media Permainan Monopoli .....	8
2.1.3 Karakteristik Media Permainan Monopoli .....	9
2.1.4 Kelebihan Dan Kekurangan Media Permainan Monopoli.....	10
2.2 Media Permainan Monopoli Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung .....	10
2.2.1 Konsep Berhitung Anak Usia Dini .....	10
2.2.2 Tahapan Berhitung Anak Usia Dini .....	11
2.2.3 Teori Teori Berhitung Anak Usia Dini .....	13
2.3 Pengembangan Media Permainan Monopoli Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini .....	13
2.3.1 Peralatan Permainan Monopoli Angka .....	23
2.3.2 Aturan Permainan Monopoli Angka .....	24
2.3.3 Keunggulan Media Permainan Monopoli Angka .....	24
2.4 Penelitian yang Relevan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	27
3.1 Desain Penelitian .....	27

3.2	Prosedur Penelitian .....	28
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5	Instrumen Penelitian.....	30
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
3.7	Isu Etik .....	37
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Temuan .....	39
4.1.1	Pengembangan Media Permainan Monopoli Angka Pada Anak Usia Dini	41
4.1.2	Uji Validasi Media Media Monopoli Angka Pada Anak Usia Dini .....	62
4.1.3	Hasil Uji Coba Media monopoli Angka Pada Anak Usia Dini.....	67
4.2	Pembahasan .....	73
4.2.1	Proses Perancangan Desain Media Permainan Monopoli Angka.....	73
4.2.2	Hasil Validasi Desain Media Permainan Monopoli Angka .....	75
4.2.3	Hasil Uji Coba Media Monopoli Angka.....	76
4.2.4	Analisis SWOT pada Media Permainan Monopoli Angka .....	76
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>78</b>
5.1	Simpulan.....	78
5.2	Implikasi .....	79
5.3	Rekomendasi.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>84</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1.Kisi-kisi instrumen lembar angket validasi ahli materi.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen lembar angket validasi ahli media.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen lembar angket respon guru.....	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Peserta Didik.....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	36
Tabel 3.6 Kategori Skala Likert.....	37
Tabel 3.7 Kategori Interpretasi Kelayakan.....	37
Tabel 4.1 Desain Pengembangan Media .....	42
Tabel 4.2 Hasil Desain Kartu Kado Tipe 1 Pada Aplikasi Canva.....	48
Tabel 4.3 Hasil Desain Kartu Kado Tipe 2 Pada Aplikasi Canva.....	51
Tabel 4.4 Hasil Desain Kartu Jawaban Kartu Kado Tipe 1 Pada Aplikasi Canva.....	53
Tabel 4.5 Hasil Desain Kartu Jawaban Kartu Kado Tipe 2 Pada Aplikasi Canva...	54
Tabel 4.6 Hasil Desain Kartu pertanyaan.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Kelayakan Media Monopoli Angka oleh Ahli Materi...	62
Tabel 4.8 Perbandingan Revisi Media Monopoli Angka Pada Anak Usia dini .....	63
Tabel 4.9 Infografis media monopoli angka.....	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Validasi Kelayakan Media Monopoli Angka oleh Ahli Media...	65
Tabel 4.11 Perbandingan Revisi Media Monopoli Angka Pada Anak Usia dini.....	66
Tabel 4.12 Perbandingan Revisi Media Monopoli Angka Pada Anak Usia dini.....	66
Tabel 4.13 Rekapitulasi capaian kemampuan berhitung anak menggunakan media...	69
Tabel 4.14 Rekapitulasi capaian kemampuan berhitung anak tanpa media.....	70
Tabel 4.15 Penilaian guru.....	72



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Tahap Educational Design Research.....	27
Gambar 4.1 Aplikasi Canva.....	47
Gambar 4.2 Proses Desain Papan Monopoli Angka pada Aplikasi Canva.....	47
Gambar 4.3 Hasil Desain Papan Monopoli Angka pada Aplikasi Canva.....	48
Gambar 4.4 Hasil Desain Papan Bintang Penghargaan Pada Aplikasi Canva.....	60
Gambar 4.5 Hasil Desain Bintang Penghargaan Pada Aplikasi Canva.....	60
Gambar 4.6 Hasil pembuatan media monopoli angka.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat keputusan pengangkatan pembimbing.....	85
Lampiran 2. Kartu bimbingan.....	87
Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara.....	89
Lampiran 4 Surat validasi instrumen penelitian.....	90
Lampiran 5. Hasil angket validasi ahli materi.....	91
Lampiran 6. Hasil angket validasi ahli media.....	95
Lampiran 7. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).....	99
Lampiran 8. Surat keterangan izin penelitian dan telah melaksanakan penelitian...	100
Lampiran 9. Uji coba media monopoli angka kepada peserta didik.....	101
Lampiran 10. Hasil respon guru.....	102
Lampiran 11. Lembar observasi sebelum menggunakan media.....	103
Lampiran 12. Lembar observasi sesudah menggunakan media.....	119
Lampiran 13. Form Perbaikan Skripsi.....	127

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M, Ramadhani, R, Masrul, M, Juliana, J, Safitri, M, Munsarif, M, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adiningsih, N. (2008). *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis*. PT Karya Kita.
- Afifurrahman, L. H. S. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2252-3863), 1-7.
- Asih, N. S. S, & Maranatha, J. R. (2022). Penggunaan Monopoli Bintang untuk Mengembangkan Sopan Santun Anak usia 5-6 Tahun. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 33-46.
- Aslindah, A, & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49-57.
- Astutik, Y. D, Ridwan, R, & Utomo, H. B. (2020). *Peran Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Fruits Monopoly Pada Anak Usia Dini*
- Febrizalti, T., & Saridewi, S. (2020). Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1840-1848.
- Fitri, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Menjemur Angka pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh*
- Gilang, L, Sihombing, R. M, & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- Handayani, W, & Zahro, I. F. (2022). Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Media Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 258-262.
- Ismet, S. (2020). Manfaat Kartu Angka Papan Flanel dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3316-3322.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lia, N. F. A. (2018). Moncer; Media Untuk Menstimulus Kemampuan Mathematic AUD. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(1), 99-127.
- Maryanti, E, Egok, A. S, & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Novira, N, & Jaya, I. (2021). Analisis Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 84-91.
- Nurjanah, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 105-119.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Palmin, B, & Woda, M. I. (2023). Manfaat Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1-7.
- Purwanto, P, Sari, I. M, & Husna, H. N. (2012). Implementasi permainan monopoli fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 69-76.
- Rangkuti, R, & Hasibuan, R. H. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka untuk Pengembangan Kognitif. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 76-80.
- Riana, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli (Penelitian Tindakan pada Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat Tahun 2014)
- Roliana, E. (2018). Urgensi pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.

- Rosdiana, M, Hidayat, J. N, & Prijambodo, R. F. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Santoso, B, Anwar, M. C, & Muliadi, M. (2019). Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media. *Journal of Applied Health Management and Technology*, 1(1), 7-15.
- Sari, N. M, Yetti, E, & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipons Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Saribu, P. B. D, & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28-38.
- Suciati, S, Septiana, I, & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Yusra, N. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus di Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)* (Doctoral dissertation, universitas islam negeri bengkulu).
- Zaini, H, & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Nasirun, M, Suprpti, A, Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200-206.
- Malapata, E, & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.
- Syifa, F. M, & Simatupang, N. D. (2015). Penggunaan sempoa dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak. *Paud Teratai*, 4(2), 1-6.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.