



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA MONOPOLI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Candeni Laila Fadhila*, Anayanti Rahmawati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: candenilailafadhila@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan dalam mengenali lambang bilangan merujuk pada keterampilan untuk memahami serta menggunakan simbol angka yang merepresentasikan jumlah suatu benda. Media yang termasuk dapat diimplementasikan guna meningkatkan kemampuan tersebut yaitu dengan penggunaan media monopoli. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak usia 4 sampai 5 tahun dalam mengenali lambang bilangan melalui pemanfaatan media monopoli. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan selama 2 siklus. Sumber data penelitian menggunakan sumber data primer yaitu anak dan guru kelas kelompok A1 dan sumber data sekunder yaitu dari arsip atau dokumen RPPH dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi yang kemudian dikaji dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut terbukti menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Secara klasikal, pada tahap pratindakan memperoleh 25% ketuntasan, siklus I memperoleh 45 % ketuntasan, sedangkan siklus II memperoleh 85% ketuntasan. Temuan penelitian ini memaparkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Media monopoli terbukti mempermudah anak untuk memahami lambang bilangan secara menyenangkan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini ; Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan; Media Monopoli

ABSTRACT

The ability to recognize number symbols refers to the skill to understand and use number symbols that represent the number of objects. The media that can be implemented to improve this ability is by using monopoly media. This study was conducted with the aim of improving the ability of children aged 4 to 5 years in recognizing number symbols through the use of monopoly media. This study uses a type of classroom action research with the Kemmis and Mc Taggart model which was carried out for 2 cycles. The source of research data uses primary data sources, namely children and class teachers of group A1 and secondary data sources, namely from archives or RPPH documents and documentation. Data collection was carried out through interview techniques, observations, tests, and documentation which were then examined using qualitative and quantitative descriptive approaches. The data has been shown to show an increase in each cycle. Classically, at the pre-action stage, 25% completeness was obtained, cycle I obtained 45% completeness, while cycle II obtained 85% completeness. The findings of this study explain that monopoly media can improve the ability of children aged 4-5 years in recognizing number symbols. Monopoly media has been proven to make it easier for children to understand number symbols in a fun way.

Keywords: Early Childhood ; Ability to Recognize Number Symbols; Monopoly Media

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif mencerminkan proses berpikir yang berlangsung dalam otak dan berkaitan erat dengan aspek-aspek perkembangan lainnya. Anak berperan dalam membentuk perilaku serta tindakan yang dilakukan selama proses belajar. Beberapa bentuk stimulasi seperti kemampuan aritmatika, persepsi visual, taktil, kinestetik, pengenalan bentuk, auditori, keterampilan dasar, dan visual termasuk ke dalam bagian dari perkembangan kognitif (Khadijah & Amelia, 2021). Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan dalam menggunakan simbol, termasuk simbol angka atau bilangan. Selain itu, anak mampu menggunakan suatu benda untuk mewakili hal

lain, seperti menggunakan stik sebagai pedang. Anak juga mulai memahami dan menggunakan lambang numerik, namun kemampuan berpikir logis anak masih berkembang (Tosolini dkk., 2025). Oleh sebab itu, proses pengenalan lambang bilangan sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang bersifat bermain dan interaktif. Pendekatan ini dapat membantu membentuk representasi mental anak sekaligus memperkuat dasar berpikir logis dalam matematika.

Atika Setiawati & Suyadi (2021) mengatakan bahwa lambang bilangan merupakan bagian dari konsep kognitif yang sangat diperlukan untuk dikembangkan pada anak usia dini. Dalam aktivitas sehari-hari, anak sering menjumpai beragam situasi yang melibatkan simbol angka. Kemampuan dalam mengenali dan memahami lambang bilangan perlu ditanamkan sejak dini sebagai bekal untuk mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya, khususnya dalam memahami konsep-konsep matematika. Oleh karena itu, proses pengenalan lambang bilangan perlu diterapkan dengan melibatkan keaktifan anak secara langsung di lingkungan sekitarnya serta melalui pemanfaatan benda-benda konkret. Sementara itu, Ashari et al., (2023) menyatakan bahwa bilangan merupakan simbol abstrak dalam membentuk lambang bilangan yang berkaitan erat dengan benda nyata dan kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol ini mempermudah pemahaman konsep matematika, sekaligus mendukung proses komunikasi dan analisis yang dibutuhkan anak dalam rutinitas harian. Oleh sebab itu, memperkenalkan lambang bilangan sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun pemahaman matematika yang kokoh. Proses ini sebaiknya diterapkan menggunakan metode yang relevan dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak agar pembelajaran lambang bilangan menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan demikian, anak memperoleh bekal kesiapan yang lebih baik saat menghadapi proses pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan selanjutnya. Berdasarkan penelitian Khasanah et al., (2023) menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun diharapkan telah memiliki kemampuan mengenali lambang bilangan dengan indikator seperti: 1) menunjukkan lambang bilangan 1-10, 2) meniru lambang bilangan 1-10, dan 3) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2024 memperlihatkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan masih tergolong kurang berkembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pretest bahwa dari 20 anak dalam satu kelas yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan terdapat 15 anak (75%) yang belum mencapai indikator ketercapaian, sedangkan hanya 5 anak (25%) yang telah memenuhi indikator tersebut. Hasil tes pratindakan mengungkapkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan. Indikator pertama, menunjukkan lambang bilangan 1–10, terdapat 14 anak tampak kebingungan. Indikator kedua, meniru lambang bilangan 1–10, terdapat 10 anak yang belum dapat menirukan dengan tepat. Sementara itu, indikator ketiga, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, sebanyak 15 anak masih menunjukkan kesalahan. Rendahnya kemampuan tersebut terdapat pada beberapa faktor, salah satunya yaitu kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran belum mampu menstimulasi anak secara maksimal. Pembelajaran yang diterapkan yaitu mengenalkan angka secara langsung dengan metode ceramah terhadap anak tanpa adanya inovasi dan hanya menggunakan media papan tulis. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas yang menyampaikan bahwa proses pembelajaran sering monoton karena kurangnya variasi media pembelajaran, sehingga anak mudah bosan dan tidak fokus.

Penggunaan media permainan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di Pendidikan Anak Usia Dini sangat disarankan karena memberikan berbagai manfaat serta mempermudah dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Royani & Suryana (2023) menegaskan bahwa pembelajaran matematika melalui metode bermain dapat membantu anak memahami konsep-konsep secara alami, sekaligus mengurangi rasa takut atau tekanan terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi kepada anak dengan tujuan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kehadiran media ini membantu anak dalam memahami materi dengan lebih mudah karena mampu merangsang berbagai indera, seperti indera penglihatan dan pendengaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga dapat mengurangi kebosanan pada anak. Dengan demikian, penerapan media dengan tepat akan mengoptimalkan efektivitas dalam pembelajaran serta membantu anak mencapai hasil belajar secara lebih optimal (Mutalib et al., 2023). Pemilihan media yang relevan dengan tujuan pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan capaian belajar anak. Dukungan media pembelajaran yang tepat juga memungkinkan anak untuk memahami materi secara lebih mendalam dan melatih kemampuan berpikir kritis (Mardhiah & Hikmah, 2020). Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media secara efektif membutuhkan pemahaman yang baik dari guru mengenai fungsi dan manfaat media dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Fedorov & Levitskaya (2022) yang menyatakan bahwa integrasi media pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru memiliki kompetensi teknis dan pedagogis yang memadai serta ditunjang oleh ketersediaan sumber daya yang cukup. Selain itu, menurut Kurniawan (2020), media juga dapat menjadi sarana dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Beberapa jenis permainan edukatif yang bisa digunakan antara lain ludo, uno, monopoli, dan ular tangga.

Media pembelajaran tidak hanya membantu anak dalam mengenali angka, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif anak dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Media monopoli menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh guru guna mendukung perkembangan kognitif anak. Media ini mampu memperluas pengetahuan kognitif, seperti mengenali lambang bilangan, berhitung, mengenal warna, dan bentuk geometri. Oleh karena itu, pengembangan media monopoli sebagai alat pembelajaran matematika sangat penting, mengingat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran matematika yang optimal (Argarini & Wahyuhidayati, 2024). Pandangan tersebut sejalan dengan pernyataan dari Mulyaningsih et al., (2021) yang berpendapat bahwa media monopoli bersifat fleksibel dan dapat dikombinasikan dengan media lain untuk pengenalan bilangan pada anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan anak tidak mudah bosan. Kegiatan belajar yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran akan meningkatkan minat anak dalam mengenal bilangan. Media monopoli berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan semangat dan minat belajar anak selama proses pembelajaran.

Monopoli merupakan permainan papan yang dikenal luas dan digemari oleh berbagai kalangan. Permainan ini dibuat untuk merepresentasikan sistem ekonomi sederhana, di mana para pemain bersaing dalam mengumpulkan kekayaan melalui

aktivitas membeli, menyewakan, serta menukar properti yang terdapat di papan permainan. Setiap pemain secara bergiliran melempar dadu untuk menggerakkan pion sesuai jumlah langkah yang diperoleh. Jika pion berhenti pada petak yang belum dimiliki, pemain memiliki kesempatan untuk membeli petak tersebut selaras dengan harga yang telah ditentukan. Durasi waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini relatif lama, dan pemenangnya ditentukan berdasarkan jumlah kekayaan atau aset yang paling besar di akhir permainan (Nadzeri et al., 2023).

Media monopoli merupakan alat pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Komponen media ini meliputi papan permainan, kartu soal, uang mainan, dan pion yang disesuaikan dengan tema atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Putra & Nisa, 2021). Media ini efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti pengenalan lambang bilangan, kemampuan berhitung, identifikasi warna, bentuk geometri, dan aspek lainnya (Handayani & Ubaidillah, 2022). Pengembangan media monopoli sebagai alat pembelajaran matematika dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika. Sejalan dengan pendapat Handayani & Zahro (2022) Media monopoli tidak hanya berfungsi sebagai permainan yang menghibur, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang membantu perkembangan kognitif anak, terutama dalam pengenalan dan pemahaman lambang bilangan. Media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif guru dalam memberikan materi lambang bilangan serta mempermudah anak dalam menangkap konsep yang diajarkan.

Penelitian terdahulu oleh Maripah (2023) menunjukkan bahwa media monopoli terbukti layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak usia dini dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia 4–5 tahun. Sementara itu, penelitian Argarini & Wahyuhidayati (2024) yang mengungkapkan bahwa media monopoli berbahan *loosepart* mampu meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak usia dini. Adapun penelitian ini memberikan pembaruan dalam fokus kajian dengan menitikberatkan pada pemanfaatan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, media monopoli yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak usia dini, serta dilengkapi dengan berbagai kegiatan yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan. Pembaruan ini diharapkan dapat memperluas pemanfaatan media monopoli tidak hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif dalam menanamkan dasar-dasar kemampuan numerasi sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pendekatan yang bertujuan menyelesaikan permasalahan melalui tindakan nyata serta upaya peningkatan kemampuan dalam mengenali dan menangani masalah. Setiap pihak yang berkaitan dalam pelaksanaan penelitian ini saling bekerja sama, memberikan data yang relevan, serta mengembangkan kemampuan analisis masing-masing (Arikunto, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di salah satu BA yang terletak di Kecamatan Baki Sukoharjo. Pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya selama kurang lebih satu bulan pada bulan Januari 2025. Tahapan pelaksanaan mencakup persiapan, pelaksanaan tindakan, analisis data, serta pembuatan laporan skripsi. Penelitian tindakan kelas ini menerapkan metode yang dikembangkan oleh Kemmis

dan McTaggart. Penelitian ini terdiri atas 2 siklus, dimana setiap siklus mencakup 4 tahapan berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan subjek 20 anak dari kelompok A1. Sumber data primer mencakup anak kelompok A1, guru kelas A1, serta hasil pembelajaran anak terkait kemampuan mengenal lambang bilangan. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari dokumen perencanaan pembelajaran (RPPH), skenario pembelajaran, serta dokumentasi pendukung lainnya..

Pengambilan data dilakukan dengan menerapkan empat teknik, yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tahap wawancara dilakukan terhadap guru kelompok A1, baik sebelum pelaksanaan tindakan maupun setelahnya, untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung guna menilai keterlibatan dan respons anak terhadap kegiatan yang diberikan. Menurut Suharsini Arikunto dalam buku (Sutoyo, 2021), tes merupakan metode atau alat yang digunakan untuk mengukur atau mengidentifikasi suatu hal dalam konteks tertentu, dengan mengikuti prosedur serta ketentuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, tes diberikan secara individual kepada setiap anak dengan menggunakan instrumen penilaian yang mencakup tiga indikator utama, yaitu: 1) menunjukkan lambang bilangan 1-10, 2) meniru lambang bilangan 1-10, dan 3) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara sistematis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diterapkan untuk menilai hasil kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan berdasarkan instrumen yang sudah disusun sebelumnya. Peneliti membandingkan hasil penilaian pada tahap pratindakan dengan hasil setiap siklus yang bertujuan untuk melihat terjadinya proses peningkatan. Sementara itu, analisis kualitatif mengacu pada model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara diseleksi melalui proses reduksi untuk memfokuskan pada informasi yang relevan. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media monopoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media monopoli secara efektif dapat meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan hasil pada setiap indikator kemampuan yang diukur di setiap siklusnya. Penelitian ini terdiri atas dua siklus pelaksanaan, dimana setiap siklus mencakup tiga kali pertemuan. Indikator yang dijadikan acuan dalam penelitian ini mencakup: 1) menunjukkan lambang bilangan 1-10, 2) meniru lambang bilangan 1-10, dan 3) menghubungkan atau mencocokkan lambang bilangan dengan benda sampai 10. Ketuntasan dicapai apabila anak menunjukkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau memperoleh skor 3 pada setiap indikatornya.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada tahap pratindakan terhadap 20 anak, menunjukkan bahwa mayoritas anak belum berhasil mencapai indikator ketercapaian sebesar 75%. Tercatat hanya 5 anak (25%) yang telah memenuhi indikator tersebut, sedangkan 15 anak (75%) belum mencapainya. Temuan ini diperkuat oleh guru kelompok A1 pada saat wawancara, yang mengungkapkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan masih kurang. Persentase pencapaian kemampuan

anak pada tahap pratindakan dalam mengenal lambang bilangan disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Presentase pratindakan mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan

No.	Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
		presentase		Presentase	
		f	%	f	%
1.	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	6	30%	14	70%
2.	Meniru lambang bilangan 1-10	10	50%	10	50%
3.	Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	5	25%	15	75%

Berdasarkan data tabel yang dipaparkan di atas, persentase pencapaian pada tahap pratindakan di kelas A1 belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Indikator pertama, yaitu kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1–10, hanya 6 anak (30%) yang mencapai ketuntasan, sementara 14 anak (70%) masih berada di bawah kriteria. Selanjutnya, pada indikator kedua, yakni meniru lambang bilangan 1–10, sebanyak 10 anak (50%) dinyatakan tuntas, sedangkan 10 anak lainnya (50%) belum mencapai ketuntasan. Adapun pada indikator ketiga, yaitu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terdapat 5 anak (25%) yang memenuhi kriteria ketuntasan, sementara 15 anak (75%) belum menunjukkan pencapaian yang diharapkan.

Tahap pratindakan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman anak terhadap lambang bilangan di kelas A1 masih perlu ditingkatkan, karena belum memenuhi target ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kemampuan tersebut secara efektif. Pada pelaksanaan siklus I, terlihat adanya perbedaan dibandingkan dengan hasil pratindakan, yang mengindikasikan adanya peningkatan. Rincian hasil siklus I dapat diamati pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Presentase siklus I mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	presentase		Presentase	
	f	%	f	%
Menunjukkan lambang bilangan 1-10	12	60%	8	40%
Meniru lambang bilangan 1-10	16	80%	4	20%
Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	9	45%	11	55%

Berdasarkan hasil akhir siklus I, terdapat peningkatan anak dalam mengenal lambang bilangan meskipun target ketuntasan belum sepenuhnya tercapai. Indikator pertama menunjukkan lambang bilangan 1-10 meningkat dari 30% menjadi 60% yang berarti terdapat 12 anak yang telah tuntas dan 8 anak belum tuntas. Pada indikator ini sudah dapat dikategorikan kemampuan anak sudah cukup baik. Indikator kedua, meniru lambang bilangan 1–10, terjadi peningkatan dari 50% menjadi 80%, yang berarti sebanyak 16 anak telah mencapai ketuntasan, sementara 4 anak lainnya belum tuntas. Pencapaian ini melampaui target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%. Sedangkan indikator ketiga, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-

benda hingga angka 10, terjadi peningkatan dari 25% menjadi 45%, dengan 9 anak yang telah tuntas dan 11 anak yang belum memenuhi kriteria. Berdasarkan hasil observasi siklus I terdapat peningkatan dalam mengenal lambang bilangan dikarenakan penggunaan media monopoli angka walaupun belum mampu mencapai target ketuntasan anak. Sehingga, tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Pada tahap siklus II presentase secara klasikal mencapai 85% ketuntasan. Sementara yang belum tuntas hanya mencapai 15%. Hasil tersebut memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak mengenali lambang bilangan melalui penggunaan media monopoli. Perubahan ini dapat dilihat dari persentase pada setiap indikator pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Presentase siklus II mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	presentase		Presentase	
	f	%	f	%
Menunjukkan lambang bilangan 1-10	18	90%	2	10%
Meniru lambang bilangan 1-10	19	95%	1	5%
Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	17	85%	3	15%

Hasil akhir siklus II terdapat peningkatan anak dalam mengenal lambang bilangan dan terlihat telah mencapai target ketuntasan. Pada indikator pertama yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-10 meningkat dari 60% menjadi 90% yang berarti terdapat 18 anak yang telah tuntas dan 2 anak belum tuntas. Pada indikator ini sudah dapat dikategorikan kemampuan anak secara keseluruhan sudah baik, adapun 2 anak yang belum tuntas dikarenakan anak hanya menghafal angka tetapi belum mengetahui bentuk dari lambang bilangan itu sendiri. Indikator kedua meniru lambang bilangan 1-10 meningkat dari 80% menjadi 95% yang berarti terdapat 19 anak yang telah tuntas dan 1 anak belum tuntas. Indikator kedua, meniru lambang bilangan 1-10 telah melebihi target ketuntasan dan kemampuan anak berkembang sangat baik. Terdapat satu anak yang belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh perkembangan motorik halus yang belum optimal. Indikator ketiga, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga angka 10, terjadi peningkatan dari 45% menjadi 85%, yang berarti 17 anak telah tuntas sedangkan 3 anak belum memenuhi kriteria. Anak-anak yang belum tuntas pada indikator ini umumnya hanya mengenal lambang bilangan tanpa memahami hubungan antara lambang tersebut dengan jumlah benda yang sesuai.

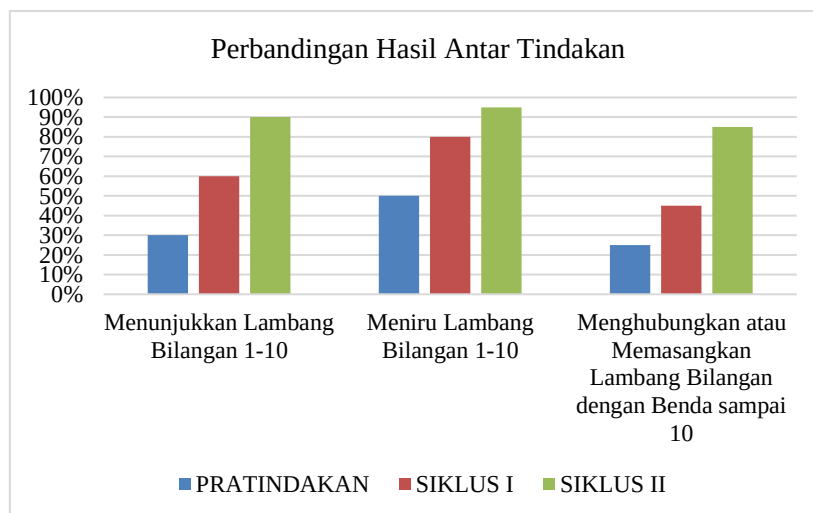
Berdasarkan hasil analisis presentase pada setiap siklusnya memperlihatkan adanya peningkatan setelah diterapkannya penggunaan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hasil penilaian ketuntasan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan secara klasikal mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Presentase kemampuan mengenal lambang bilangan secara klasikal

Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	25%	45%	85%
Belum Tuntas	75%	55%	15%

Pada kondisi awal ketuntasan klasikal hanya 25% ketuntasan, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang

bilangan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan media monopoli dan mendapatkan hasil pada siklus I, tingkat ketuntasan klasikal mencapai 45%, sedangkan batas ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 75%, sehingga hasil siklus I belum memenuhi standar pencapaian yang ditargetkan. Oleh sebab itu, tindakan pembelajaran diteruskan pada siklus II. Pada tahap siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85%. Dengan pencapaian tersebut, proses tindakan dihentikan di siklus II, meskipun sebanyak 3 anak (15%) masih belum mencapai ketuntasan. Anak-anak yang bersangkutan kemudian diserahkan kepada pihak sekolah untuk mendapatkan bimbingan lebih lanjut. Berikut merupakan diagram perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan antar tindakan.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Antar Tindakan

Berdasarkan perbandingan hasil analisis data dari kondisi awal hingga siklus II, dimana masing-masing siklus meliputi tiga kali pertemuan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media monopoli. Peningkatan kemampuan ini terbukti melalui hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media monopoli berkontribusi positif terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan anak yang dapat meningkat.

Indikator pertama dalam penelitian ini yaitu menunjukkan lambang bilangan 1–10, yang terlihat dari kemampuannya menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan melalui aktivitas mengambil kartu angka atau saat menggerakkan pion pada papan monopoli berdasarkan jumlah angka yang diperoleh dari lemparan dadu. Stimulasi dimulai saat anak melempar dadu, kemudian menggerakkan pion sesuai angka yang muncul, dilanjutkan dengan mengambil kartu angka yang sesuai dengan lambang bilangan pada petak pemberhentian pion di papan monopoli. Melalui penggunaan kartu angka, dadu, dan papan monopoli, anak secara aktif distimulasi untuk mengenali dan menunjukkan lambang bilangan. Temuan ini selaras dengan pendapat Paramansyah dkk., (2023) yang menyatakan bahwa kartu angka dapat menstimulasi serta mempermudah anak dalam menunjukkan lambang bilangan karena disajikan secara visual dan interaktif. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan menyebutkan dan mengenali angka secara berulang, sehingga memperkuat daya ingat serta pemahaman terhadap lambang bilangan. Persentase capaian indikator ini mengalami peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan.

Berdasarkan data pada tahap pratindakan, diketahui bahwa sebanyak 6 anak (30%) telah mencapai ketuntasan, sementara 14 anak lainnya (70%) belum memenuhi

kriteria. Pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan capaian, di mana 12 anak (60%) dinyatakan tuntas dan 8 anak (40%) masih belum tuntas. Kemudian, pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan, yakni sebanyak 18 anak (90%) berhasil mencapai ketuntasan dan hanya 2 anak (10%) yang belum tuntas. Dengan demikian, indikator ini dinyatakan tuntas karena hasil akhirnya telah melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan.

Indikator kedua dalam penelitian ini yaitu meniru lambang bilangan 1–10. Untuk mencapai indikator ini, anak diberikan kesempatan untuk menyalin angka berdasarkan kartu angka yang diperoleh. Dalam pelaksanaannya, anak diminta untuk meniru angka yang tertera pada kartu dengan menuliskannya sebanyak dan sesering mungkin. Latihan ini bertujuan untuk membantu anak dalam mengenali, mengingat, serta memahami bentuk lambang bilangan secara lebih mendalam. Melalui latihan yang dilakukan secara berulang, diharapkan anak dapat meningkatkan keterampilan menulis angka dengan lebih tepat, rapi, dan sesuai bentuk yang benar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fitriani dan Kurniah (2019) bahwa latihan menulis secara berulang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, yang berpengaruh terhadap ketepatan dan kerapian dalam membentuk angka.

Pada tahap pratindakan, terdapat 10 anak (50%) yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 10 anak lainnya (50%) belum tuntas. Kemudian, pada siklus I terjadi peningkatan, dengan 16 anak (80%) yang dinyatakan tuntas dan 4 anak (20%) belum mencapai ketuntasan. Selanjutnya, pada siklus II hasil meningkat lebih baik, yaitu 19 anak (95%) mencapai ketuntasan dan hanya 1 anak (5%) yang belum tuntas. Berdasarkan capaian tersebut, indikator ini dinyatakan tuntas karena telah melampaui batas ketuntasan yang telah ditentukan.

Indikator ketiga adalah menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga jumlah 10. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk memenuhi indikator ini adalah dengan meminta anak menghubungkan lambang bilangan yang didapatkan dengan jumlah batu yang sesuai. Anak diarahkan untuk berpura-pura menanam “pohon angka” menggunakan batu sebagai media bantu. Aktivitas ini bertujuan untuk memberikan pengalaman konkret dalam mengenali lambang bilangan melalui benda nyata. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi (2024) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan, pembelajaran sebaiknya menggunakan benda konkret yang dapat disesuaikan pada tahapan perkembangan anak. Benda konkret yang digunakan mencakup objek tak hidup seperti batu, tanah, serta biji-bijian, maupun makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat mempelajari konsep berhitung dan pengenalan angka secara langsung dan menyenangkan.

Pada tahap pratindakan, hanya 5 anak (25%) yang mencapai ketuntasan, sementara 15 anak (75%) belum tuntas. Setelah tindakan siklus I, jumlah anak yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 9 anak (45%), adapun 11 anak (55%) masih belum tuntas. Pada siklus II, mengalami peningkatan menjadi 17 anak (85%) yang dinyatakan tuntas dan hanya 3 anak (15%) yang belum memenuhi kriteria. Oleh karena itu, indikator ini juga dinyatakan tuntas karena telah melampaui target ketuntasan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media monopoli efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini untuk mengenal lambang bilangan. Penggunaan media pembelajaran terbukti memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan. Selaras dengan pendapat Fauziyyah dkk., (2023) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperkenalkan lambang bilangan secara lebih menarik dan efektif. Pada tahap pra-operasional, anak mulai memahami

simbol melalui pengalaman konkret, sehingga penggunaan media yang sesuai sangat membantu proses pembelajaran. Selain itu, media yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keaktifan anak, serta membantu mengurangi kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Seperti dalam penelitian Gasteiger & Moeller (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan dadu dalam media permainan papan mampu menstimulasi kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Dadu tidak hanya berfungsi sebagai alat acak, tetapi juga sebagai representasi konkret dari jumlah yang harus dihitung dan kemudian dihubungkan dengan lambang bilangan pada papan permainan. Melalui aktivitas ini, anak memperoleh pengalaman langsung dalam mengaitkan kuantitas dengan lambang bilangan, sehingga pemahaman terhadap lambang bilangan dapat berkembang lebih cepat dan bertahan lebih lama. Balladares dkk., (2023) menguatkan bahwa media permainan papan seperti monopoli dengan menggunakan elemen dadu maupun kartu angka terbukti dapat menjadi strategi pedagogis secara efektif untuk meningkatkan keterampilan matematika awal, khususnya dalam pengenalan lambang bilangan.

Media monopoli memiliki sifat fleksibel dan dapat dikombinasikan dengan media lain untuk mengenalkan bilangan kepada anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan anak tidak mudah merasa bosan. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, pengenalan bilangan pada anak dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Penelitian dari (Kurniawan, 2020) memperlihatkan bahwa media monopoli mampu memberikan motivasi belajar pada anak, karena anak merasa lebih senang dan akan ikut serta aktif selama proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Ramadhani et al., (2022) menegaskan bahwa media monopoli merupakan alternatif yang dirancang untuk membantu anak mengenali angka secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan media ini mendorong anak untuk berinteraksi dengan angka melalui berbagai aktivitas, seperti menunjukkan, meniru, dan menghubungkan angka dengan benda.

SIMPULAN

Berdasarkan pada temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan ini terlihat dari capaian yang meningkat pada setiap indikator yang diamati, yaitu: 1) menunjukkan lambang bilangan 1–10, 2) meniru lambang bilangan 1–10, dan 3) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Temuan dalam Ppenelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli menjadi salah satu sarana pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, serta mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pengenalan lambang bilangan pada anak. Oleh sebab itu, monopoli dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif guna memperkenalkan lambang bilangan dengan pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan efektif. Hasil akhir menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan anak telah melampaui batas minimal yang ditetapkan, dengan persentase ketercapaian mencapai 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Argarini, D. F., & Wahyuhidayati, I. P. (2024). Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika. 6(2), 444–459.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revisi). PT Bumi Aksara.
- Ashari, N., Jalil, N., Mustafa, N. A., Nurhamna, Dasman, E. F., & Nurhaskin. (2023). Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B.

- JP2KG (*Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 4(1), 1–12.
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Balladares, J., Miranda, M., & Cordova, C. (2023). The effects of board games on math skills in children attending prekindergarten and kindergarten: A systematic review. *Early Years*, 44, 710–734. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09575146.2023.2218598>
- Fauziyyah, A. N., Rusijono, R., & Susarno, L. H. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 642–649. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4730>
- Fedorov, A., & Levitskaya, A. (2022). Teacher’s Social Media Profile as Seen by Participants of Educational Relations. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, 18(1). <https://doi.org/10.13187/me.2022.1.3>
- Fitriani, A., & Kurniah, N. (2019). Penerapan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Dini. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(1), 199–205. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadik/article/view/17964/8440>
- Gasteiger, H., & Moeller, K. (2021). Fostering early numerical competencies by playing conventional board games. *Journal of Experimental Child Psychology*, 204, 105060. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105060>
- Handayani, T. O., & Ubaidillah, K. (2022). Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1), 50–63. <https://doi.org/10.25217/jcd.v2i1.2465>
- Handayani, W., & Zahro, I. F. (2022). Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Media Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 6(3), 258–262. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10522>
- Khadijah, & Amelia, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Prenada Media.
- Khasanah, E. R., Muhtarom, Dewi, K., Febriyanti, & Atika, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Putra Bangsa Srijaya Baru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9167–9178.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Mardhiah, A., & Hikmah, N. (2020). Pengelolaan Media Belajar dalam Upaya Pencapaian SKL di PAUD Arifa Banda Aceh. *Journal GEEJ*, 7(2), 202–213.
- Maripah, U. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/17582>
- Mulyaningsih, E., Palangngan, S. T., Studi, P., Anak, P., Dini, U., Palopo, U. M., Studi, P., Bahasa, P., & Palopo, U. M. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. 2(2), 45–55.
- Mutalib, A., Ma’rup, & Latief, F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten

- Flores Timur. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 252–260. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2351>
- Nadzeri, M. B., Musa, M., Meng, C. C., & Ismail, I. M. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135–154.
- Paramansyah, A., Zamakhsari, A., & Ernawati. (2023). Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 52–63.
- Pratiwi, H. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Benda Alam Kelompok A PAUD Melati Putih Kabupaten Bungo. 4(2), 140–152.
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development of Monopoly Game as Media for Science Learning at Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786–1798. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.482>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17–26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Sutoyo, M. P. (2021). Tindakan Penulisan Penelitian Tindakan kelas. In *UNISRI Press*.
- Tosolini, K. E., Damen, S., Janssen, M. J., & Minnaert, A. E. M. G. (2025). A Piagetian lens on cognitive development of children and youths with congenital deafblindness: a scoping review. *Frontiers in Education*, 10(April), 1–17. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1479668>