

# Pengaruh Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin

Ismi Yulawati<sup>1</sup>, Risbon Sianturi<sup>2</sup>, Edi Hendri Mulyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Tasikmalaya

e-mail: [ismiyulawati@upi.edu](mailto:ismiyulawati@upi.edu)<sup>1</sup>, [risbonsianturi@gmail.com](mailto:risbonsianturi@gmail.com)<sup>2</sup>, [edihm@upi.edu](mailto:edihm@upi.edu)<sup>3</sup>

## Abstrak

Kemampuan hitung anak usia dini adalah fondasi penting yang mempersiapkan anak untuk pembelajaran matematika lebih lanjut dimasa depan. Kemampuan ini dikembangkan melalui pengalaman langsung, permainan, lagu, cerita, dan aktivitas yang melibatkan manipulasi objek atau gambar. Pembelajaran akan lebih efektif untuk pendidikan anak usia dini yaitu ditunjang oleh beberapa media dan kegiatan bermain. Untuk dapat menunjang aktivitas bermain anak, peneliti menggunakan media monopoli untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak-anak berusia lima sampai enam tahun pada kelompok B di Tk Al-Amin. Di jurnal ini dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan control. Hasil penelitian ini menunjukkan kelas eksperimen sebesar 39,127 % sedangkan kelas kontrol sebesar 19,137 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak menjadi meningkat dibandingkan dengan yang biasa.

**Kata kunci:** *Kemampuan Berhitung, Media Permainan Monopoli*

## Abstract

Early childhood numeracy skills are an important foundation that prepares children for advanced mathematics learning in the future. This ability is developed through direct experience, games, songs, stories, and activities that involve taking objects or pictures. Learning will be more effective for early childhood education, namely being taught in several media and play activities. In order to support children's play activities, researchers used monopoly media to develop the numeracy skills of children aged five to six years in group B at Al-Amin Kindergarten. In this journal, it was carried out using the quasi-experimental pretest and posttest method in the experimental and control groups. The results of this study showed that the experimental class was 39.127% while the control class was 19.137%. This shows that there is an increase and influence of the use of monopoly marketing media on children's thinking skills to increase with the usual.

**Keywords :** *Numeracy Ability, Monopoly Game Media*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merujuk pada anak-anak yang berada dalam rentang usia dari kelahiran hingga sekitar 8 tahun. Rentang ini mencakup periode penting dalam perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan Bahasa anak. Pengalaman dan interaksi dilingkungan sekitar, termasuk keluarga, teman sebaya dan pengasuh sangat mempengaruhi perkembangan anak. Anak usia dini seringkali terlibat dalam pendidikan pra sekolah atau program perawatan yang dirancang untuk mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan holistic mereka. Pendidikan pra sekolah anak usia dini bertujuan untuk

menyediakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan kognitif, social, emosional, dan Bahasa.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan holistic anak sejak dini. Pendidikan pada periode ini tidak hanya focus pada aspek akademis, tetapi juga mencakup aspek social, emosional, fisik, dan kognitif. Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk menstimulasi perkembangan holistic yaitu merangsang kemampuan kognitif, social emosional serta fisik dan Bahasa anak secara menyeluruh yang dilakukan melalui berbagai aktivitas dan pengalaman yang mendukung pertumbuhan mereka dalam semua aspek kehidupan. Tujuan selanjutnya yaitu pengembangan akademis awal, stimulasi kreatifitas dan imajinasi, pengembangan keterampilan social dan emosional, pengembangan keterampilan motoric, membangun kepercayaan diri dan motivasi belajar, dan yang terakhir yaitu adanya kolaborasi antara tingkat pendidikan dengan orang tua.

Guru pendidika anak usia dini memiliki peran penting dalam memfasilitasi perkembangan holistik mereka. Aspek yang harus dikembangkan oleh guru PAUD yaitu perkembangan kognitif dimana guru merancang aktivitas yang dapat merangsang keterampilan berpikir, memecahkan masalah, dan mempromosikan eksplorasi intelektual anak-anak. Perkembangan fisik yaitu menyediakan kesempatan untuk pengembangan keterampilan motoric kasar dan halus melalui berbagai kegiatan fisik dan seni. Perkembangan social emosional yaitu mengajarkan anak untuk dapat bersosialisasi dan membantu untuk mengelola emosi mereka dengan tepat. Perkembangan moral dan etika yaitu memperkenalkan nilai-nilai moral dan etika seperti kejujuran, kerjasama, kepedulian, dan menghargai perbedaan sebagai bagian dari pembentukan Karakter anak-anak.

Dunia anak masih lah dunia bermain, suatu permainan akan sangat berpaengaruh terhadap perkembangan keenam aspek yang harus dimiliki oleh anak, selain itu juga pembelajaran yang diberikan akan lebih efektif jika dikemas dengan berbagai permainan edukatif yang dapat membantu merangsang pertumbuhan serta perkembangan anak.

Saat anak bermain, mereka akan mempelajari hal-hal yang baru yang membuat otaknya berkembang. Apabila mereka mempelajari sesuatu hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya, maka mereka telah mendapatkan pengetahuan yang baru. Bermain dapat membantu anak-anak berpikir dan memahami berbagai hal dengan lebih baik.

Berhitung untuk anak usia dini merupakan proses penting dalam perkembangan mereka karena memberikan dasar yang kuat untuk memahami konsep matematika lebih lanjut dimasa depan. Pembelajaran berhitung bagi anak usia dini akan lebih efektif ketika dilakukan melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pola pikir logis, dan kemampuan untuk memahami hubungan antara berbagai konsep matematika.

Anak usia 5-6 tahun merupakan periode perkembangan kognitif yang penting, di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan matematika dasar seperti berhitung. Kemampuan berhitung adalah komponen dari matematika yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Maka dari itu bermain merupakan salah satu cara utama bagi anak-anak untuk belajar mengasah kemampuan ini secara alami.

Monopoli adalah permainan masa yang kini yang dapat menjadi hiburan, yang memiliki tujuan untuk membangun kecerdasan, potensi, strategi, sosialisasi, mnegatasi masalah, daan penggunaan uang yang bijak.

Monopoli adalah permainan papan populer yang tujuannya adalah memimilki smeua property dipapan dengan cara membelinya, menyewa, dan memperdagangkan ekonomi secara berpura pura, dalam sisitem ekonomi yang disederhanakan. Namun monopoli disini akan lebi disederhanakan lagi dalam al jumlah angka dan lain lain yang dapat di cerna mudah oleh anak usia 5-6 tahun. Monopoli juga merupakana salah satu permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung, karena dalam monopoli terdapat system perekonomian yang disederhanakan yang dimana dalam al tersebut anak diharuskan untuk menghitung terlebih dahulu. Seperti hal sedehana dlam mengitung jumlah angka dalam dadu yang telah terlempar keluar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di TK Al-Amin tahun ajaran 2023/2024 terdapat beberapa masalah terkait dengan kemampuan berhitung anak. Penulis menemukan masalah pada kelompok B usia 5-6 tahun yang terdiri dari 8 orang siswa, dan 4 diantaranya belum mampu melakukan kegiatan berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana berkisaran 1-10. Sebenarnya anak sudah mampu memahami bagaimana konsep bilangan, namun masih bingung pada konsep penjumlahan dan pengurangan yang berkisaran 10 angka. Selain itu, terdapat faktor lain yang menyebabkan permasalahan tersebut muncul yaitu guru kurang optimal dalam menggunakan APE dalam kegiatan pembelajaran, dan kurangnya modifikasi kegiatan pembelajarannya dengan bermain yang membuat anak merasa monoton dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu setelah melihat permasalahan yang ada dilapangan penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk dapat memodifikasi pembelajaran dengan bermain permainan monopoli yang dapat merangsang kemampuan berhitung anak.

### **Tipe Artikel**

Artikel ini merupakan artikel penelitian yang didasarkan pada hasil karya ilmiah. Artikel ini akan mencakup metodologi penelitian, temuan utama, analisis data, dan kesimpulan tentang bagaimana permainan monopoli mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Amin. Tujuannya adalah untuk menyajikan bukti empiris yang mendukung atau menentang hipotesis tentang pengaruh permainan monopoli ini.

### **METODE**

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu. Metode eksperimen semu (quasi-eksperimental method) adalah metode penelitian yang digunakan dalam ilmu social dan perilaku untuk mengevaluasi efek dari suatu perlakuan atau intervensi. Tetapi tidak memenuhi semua kriteria desain eksperimen yang sejati.

Pada penelitian ini terdapat dua kelas yang diteliti untuk dijadikan bahan perbandingan yaitu kelas eksperimen dan juga kelas control. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan melalui media permainan monopoli sedangkan kelas control yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran seperti biasa tanpa adanya media permainan monopoli. Adapun populasi dan sampel pada penelitian ini diantaranya :

#### **1. Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan benda atau topik yang memiliki fitur tertentu dan menjadi sumber data yang ingin diambil kesimpulan atau generalisasi dalam penelitian. Populasi ini bisa berupa individu, kelompok atau etnis lain yang relevan untuk studi yang dilakukan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini memiliki populasi sebanyak 8 orang anak yaitu semua siswa kelas B pada TK Al-Amin yaitu terdapat 7 anak laki-laki dan 1 anak perempuan.

#### **2. Sampel**

Penelitian ini diambil sampel dari 8 orang yaitu sebanyak 4 orang anak. 3 orang anak laki-laki dan satu anak perempuan.

Penelitian berjalan 5 minggu dan 6 pertemuan. Pertemuan kesatu dilakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal anak, yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan hingga ke lima dilakukan pembelajaran menggunakan media belajar yang berbeda, pada kelas eksperimen menggunakan media monopoli sebagai bahan ajarnya, sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran biasa yaitu menggunakan LKA dan majalah belajar anak. Untuk materi dan durasi belajar sama baik itu untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dan pada pertemuan akhir dilakukan posttest untuk menganalisa apakah ada kenaikan dari kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen dan kontrol.

Yang kemudian dilakukan uji signifikansi nilai  $t$  rumus uji signifikansi dengan menggunakan rumus sudjana (Hendriana & Sumarmo, 2014) sebagai berikut:

$$t_{hit} = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Keterangan:

R xy = koefisienn validitas setiap butir soal

N = jumlah anak tess

Kriteria: Jika  $t_{hit} \geq t_{tab}$  memiliki indeks korlasi yang dikatakan bermakna (valid).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya penelitian kelompok B di TK Al-Amin kampung Cikadu kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya dengan hasil :

**Table 1. Hasil Perhitungan Koefisien Validitas**

No	Rxy	Interpretasi
1	0,650918	Tinggi
2	0,872911	Tinggi
3	0,859008	Tinggi
4	0,836485	Tinggi

Dapa terlihat bahwa tidak ada yang menyatakan yang memiliki interpretasi yang rendah, 4 pernyataan diatas memiliki interpretasi yang tinggi yaitu dari pernyataan 1 sampai pernyataan 4. Shingga kesimpulannya terdapat pengaruh yang sangat tinggi pada media permainan monopoli teradap kemampuanhitung anak kelompok B di Tk Al-Amin.

Pada penilitian alhir, anak-anak baik di kelas ekperimen maupun di kelas control di berikan posttest untuk mengevaluasi dampak atau efektifitas dari suatu intervetensi, program, atau perlakuan yang telah diberikan kepada subek atau peserta.

Hasil postest menunjukkan adanya kenaikan tingkat kemampuan beritung anak klas eksperiment sebesar 39,127% sedangkan control sebesar 19,137%. Kenaikan tingkat dilihat pada presentase pad uji N-gain yang mempresentase eksperimen sebesar 31,122 % dan control 19,111 %. Dapat ditarik kesimpulan adanya kenaikan kemampuan berhitung dengan permainan monopoli meningkat dibandingkan dengan kelompk yang hanya dengan pembelajaran seperti biasanya.

Penggunaan media pembelajaran dapat memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan beritung anak usia dini. Meida pembelajaran dapat memberikan stimulasi visual yang menarik bagi anak anak, hal ini dapat memebantu meningkatkan minat mereka terhadap maeri berhitung dan memudahkan mereka untuk memahami konsep konsep matematika dasar. Media pembelajaran yang melibatkan penggunaan sensorik spserti monopoli ini juga dapat membantu anak untuk belajar secara langsung dengan merasakan atau melibatkan sentuhan fisik, hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhapa pemahaman konsep matematika karena melibatkan sensori mereka.

Kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui media permainan monopoli. Media permianan monopoli ini dapat dikenalkan pada anak konsep konsep matematika dasar seperti pengurangan dan penjumlahan dengan lambing bilangan 1-10.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa, media permainan monopoli dapat dijadikan sebagai alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Dengan demikian monopoli untuk anak usia dini bisa menjadi alat yang bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan kognitif, social dan Bahasa mereka sambil menyediakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mendiidik. Meningkatkan kemampuan hitung

anak usui dini kelompok b di Tk Al-Amin yaitu di klas eksperimen 39,127 %, sedangkan di kels control sbesar 19,137 %. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk peneliti yang akan melanjutkan penelitian terkait kemampuan berhitung anak di Tk Al-Amin.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada bapak dosen atas dukungan dan arahnya dengan membimbing selama melakukan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah TK Al-amin yang telah mempersilahkan melakukan penelitian dan pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih special juga disampaikan unu anak-anak kelas b di tk al- amin yang telah membantu erjalannya penelitian ini dengan lancer dan efektif penulis juga mengicapkan terimakasih kepada seluruh partisipan yang telah murah hati memberikan waktu dan tenaga untuk mengambli penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas wawasan dan masukan berharga yang telah diberikan oleh rekan-rekan selama perisapan naskah ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Atri, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika 4-38 Depok Sleman. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*, 8–46. <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>
- Jaya, M. P. S., Wahyuni, G., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 3(1), 1–11.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- (Marinda, 2020)Atri, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika 4-38 Depok Sleman. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*, 8–46. <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>
- Jaya, M. P. S., Wahyuni, G., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 3(1), 1–11.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Morrison, G. S. (2018). *Early Childhood Education Today (14th ed.)*. Boston: Pearson.