

Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Oleh:

Ayulia Dade,

Choirun Nisak Aulina

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret 2025



Pendahuluan



Permasalahan:

- Anak usia 5-6 tahun berada pada perkembangan kognitif yang penting, namun beberapa di antaranya mengalami kesulitan mengenali angka, mencocokkan bilangan, dan melakukan aktivitas berhitung sederhana.
- Pembelajaran tradisional sering kali kurang menarik dan tidak memberikan stimulasi yang cukup untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

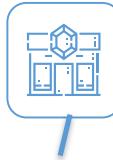


Solusi:

- Permainan monopoli, sebagai alat permainan edukatif (APE), memberikan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini melibatkan anak dalam aktivitas berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah.
- Dengan melibatkan permainan monopoli dalam pembelajaran, anak dapat dilatih untuk mencocokkan angka, menghitung, dan mengembangkan keterampilan berpikir melalui pengalaman langsung yang relevan dan menyenangkan.



Referensi



Menurut (Meintika, 2023) Perkembangan kognitif anak ialah cara anak berpikir untuk memahami ide dan mengingat apa yang dilihatnya.



Menurut (Mega, 2021), bahwa monopoli membantu anak dalam membentuk pola pikir anak, dengan begitu sangat penting peranan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak dan tidak terlepas dari hal yang menyenangkan.



Standar Perkembangan Anak Usia Dini (Permendikbud No. 137 Tahun 2014): Lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik, yang semuanya dapat dirangsang melalui permainan edukatif seperti monopoli.

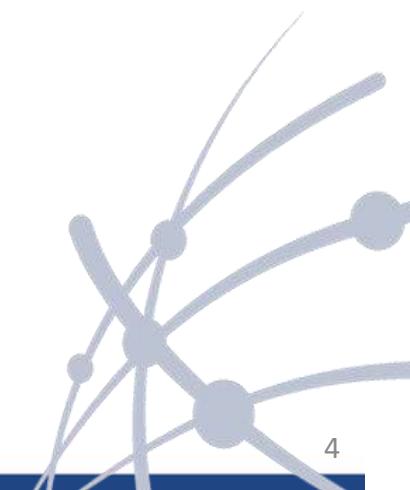
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)



Bagaimana tingkat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan monopoli?



Bagaimana langkah-langkah penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?



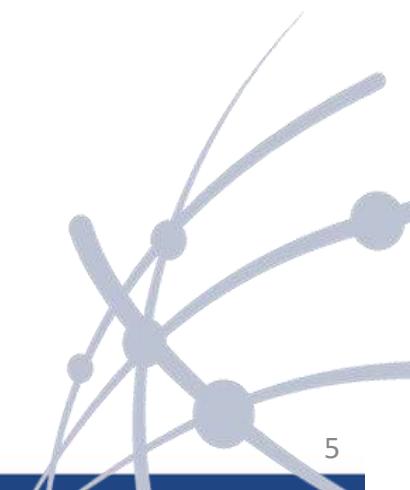
Tujuan Penelitian



Mengidentifikasi tingkat kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan monopoli.



Memberikan rekomendasi kepada Lembaga Pendidikan tentang penggunaan permainan monopoli sebagai alat pembelajaran.



Metode

Jenis penelitian: Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian: 16 anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Faqih. Target keberhasilan anak 75 %.

Perancangan



- Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Menyiapkan alat permainan monopoli yang telah dimodifikasi sesuai usia anak

Tindakan dan Observasi



- Menggunakan permainan monopoli dalam kegiatan belajar.
- Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas anak selama permainan.

Refleksi



Analisis hasil observasi untuk menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Instrumen penelitian: Lembar observasi perkembangan kognitif, seperti kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Analisis data: Data dianalisis secara kualitatif berdasarkan persentase anak yang mencapai tingkat kemampuan tertentu.

Hasil

Setelah dua siklus tindakan, hasil menunjukkan bahwa:



Pra siklus, hanya 31% anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-15, dan mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan



Setelah siklus I mengalami peningkatan dari tahap pra-siklus, dengan rata-rata yang diperoleh dari siklus I sebanyak 56%



Pada siklus II, mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 87% anak mencapai Tingkat "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)," melampaui target penelitian sebesar 75%.

Kesimpulan: Permainan Monopoli secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, terutama dalam hal mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan kemampuan berhitung sederhana.



Hasil

Pra-Siklus

Kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan tindakan dengan bermain tebak-tebakan cerita hitung dan melengkapi atau mengisi suatu lembar kerja di buku anak. Lembar kerja tersebut berisi denah rumah ke sekolah, di beberapa titik anak diminta melengkapi lambang bilangan serta menarik garis mencocokkan angka dengan gambar disampingnya.

Pada kegiatan ini, anak masih kesulitan dalam melengkapi lambang bilangan serta mencocokkan lambang bilangan dengan gambar disampingnya, anak lebih asik bermain dan ngobrol dengan teman sebangkunya, dan ada beberapa yang mengisinya dengan melihat punya teman sebangkunya. Dari kegiatan yang di amati peneliti pada pra-siklus, kognitif anak masih perlu mendapatkan stimulasi dan dukungan lagi agar bertambah.



Hasil

Siklus I

Dalam kegiatan awal, memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, juga menjelaskan aturan permainan monopoli. Kegiatan inti, memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan siapa yang ingin bermain terlebih dahulu, disini anak terlihat begitu antusias dengan permainan monopoli walaupun permainan ini bersifat baru bagi anak. Hal ini menyebabkan anak-anak saling berebut untuk melakukan permainan ini karna melihat bentuk dan cara bermain media yang unik dan tidak seperti biasanya.

Hasil pengamatan penelitian pada siklus I menunjukan bahwa pada tahap siklus 1 mengalami peningkatan. Namun, belum mencapai tingkat indikator keberhasilan. Untuk itu, diperlukan tahap selanjutnya yaitu siklus 2.

Hasil

Evaluasi pada siklus 1 yaitu:

- Kurangnya waktu untuk kegiatan bermain, karena hanya diberi waktu 30 menit untuk bermain dengan 4 anak secara bergantian.
- Kurangnya penjelasan aturan main dalam permainan monopoli.
- Anak lelah, karena media yang digunakan terlalu banyak kotak jadi harus bergantian satu persatu sedangkan waktu yang dimiliki tidaklah banyak.

Dengan adanya beberapa faktor yang menyebabkan pemicu ketidakberhasilan tercapainya tujuan penelitian pada kegiatan pembelajaran siklus 1, maka adanya perbaikan yang nantinya akan dilakukan pada siklus 2.

Hasil

Siklus II

Berdasarkan observasi dan refleksi diketahui bahwa kegiatan belum dikategorikan sangat baik. Selain mengubah teknik pelaksanaan tindakan, peneliti serta guru juga menjalin kerjasama kembali terkait peran dalam penelitian dan mendiskusikan tentang tema pembelajaran, alokasi waktu dan jumlah anak dalam bermain, serta mengajak anak untuk menyepakati aturan main pada saat nanti bermain monopoli, seperti harus sabar dan tertib menunggu giliran. Peneliti juga menyiapkan lembar instrumen peningkatan kemampuan kognitif anak dan mendokumentasikan proses kegiatan permainan monopoli.



Hasil

Permainan monopoli pada siklus II ini memiliki perbedaan dengan permainan monopoli dilakukan disiklus I. Pada siklus II jumlah anak bermain ada 5 anak, 4 anak sebagai pemain dan 1 anak sebagai penjaga bank. Pertama putuskan siapa yang jadi pemain dan penjaga bank dengan melakukan hompimpa. Selanjutnya, pemain memilih pion yang sudah disediakan dan penjaga bank menjaga banknya, lalu memberikan uang kepada pemain untuk awal permainan. Apabila ada pelanggaran yang dibuat pemain, maka pemain akan di denda oleh bank. Selain cara main, perbedaan permainan monopoli pada siklus I dan siklus II adalah siklus I permainannya dilakukan didalam ruangan atau dalam kelas, sedangkan siklus II dilakukan dihalaman atau luar kelas.

Hasil pengamatan penelitian pada siklus II mengalami peningkatan dari tahap siklus 1. Dilihat nilai rata-rata sebanyak 87%. Sehingga dapat dikatakan mencapai tingkat indikator yang diinginkan, maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil refleksi tersebut yaitu: 1) anak di TK Islam Al-Faqih minat belajar sambil bermain menggunakan permainan monopoli. 2) anak sangat aktif dan senang belajar sambil bermain permainan monopoli. 3) Dengan permainan monopoli dapat meningkatkan kognitif anak.

Pembahasan

Perkembangan kognitif anak di TK Islam Al-Faqih sebelum menggunakan permainan monopoli masih rendah, serta kurangnya permainan edukatif yang menarik perhatian anak. Hal ini terbukti sebagian anak di TK Islam Al-Faqih belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan belum mampu menyebutkan lambang bilangan, serta kesulitan mencocokan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berpendapat bahwa permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif.

Permainan monopoli dapat membantu anak dalam proses pemecahan masalah, dengan berbagi alat dan bahan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih potensi, strategi, komunikasi, sosialisasi, dan pemecahan masalah pada anak.



Pembahasan

Implementasi penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat penting karena dapat merangsang kemampuan berfikir simbolik anak sejak dini.

Peningkatan yang terjadi ditunjang dari beberapa faktor keberhasilan setiap siklusnya. Adanya permainan monopoli yang merupakan permainan baru yang membuat antusias anak sangat tinggi dalam bermain, menarik minat anak dengan rasa penasaraninya. Anak sangat berpartisipasi dalam bermain yang membuat suasana makin asyik. Permainan juga dilakukan diluar ruangan yang membuat anak tidak bosan berada didalam kelas, dengan alat permainan edukatif dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak dan dibuat berdasarkan karakteristik anak.

