



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Artikel Ayulia Dade_05-05-25

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidahanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4585
Length in words

31858
Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		64

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5998/42720/49261	56 1.22 %
2	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/48806/1/19204032012_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	26 0.57 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5458/38881/43641	25 0.55 %
4	https://repository.uinsaizu.ac.id/2918/1/COVER_ABSTRAK_DAFTAR%20ISI_BAB%20I_BAB%20V_DAFATAR%20PUSTAKA.pdf	22 0.48 %

5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5998/42720/49261	21 0.46 %
6	Penggunaan Media Papan Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 pada anak Usia 3-4 Tahun Khoffifah Niswatal, Rocmah Luluk Iffatur;	21 0.46 %
7	https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/download/3380/2823/7717	18 0.39 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5998/42720/49261	18 0.39 %
9	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5998/42720/49261	16 0.35 %
10	https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/publikasi/254-lampiran.pdf	15 0.33 %

from RefBooks database (3.03 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BABINTINGAN Dea Annisa, Djamas Nurhayati;	38 (3) 0.83 %
2	Penggunaan Media Papan Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 pada anak Usia 3-4 Tahun Khoffifah Niswatal, Rocmah Luluk Iffatur;	21 (1) 0.46 %
3	Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TKTunas Karya Kota Pagar Alam Imron Kristina,Asri Purwanti, Dewi Kurnia;	15 (3) 0.33 %
4	Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Habibi M.A. Muazar,Tuti Rahmawati, Suarta I Nyoman, Nurhasanah;	13 (2) 0.28 %
5	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Abdul Syukur, Fallo Yulianty Thabita;	9 (1) 0.20 %
6	Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Fitroh Siti Fadjryana,Pertiwi Dwi Ana, Dewi Mayangsari;	6 (1) 0.13 %
7	PENGEMBANGAN VIDEOSCRIBE MENGENAL LAMBANG HURUF ASPEK BERPIKIR SIMBOLIK USIA 5-6 TAHUN DI TKK ADE IRMA MATALOKO Ngura Elisabeth Tantiana, Meo Maku Karmelia Rosfinda,Mamu Yustina;	6 (1) 0.13 %
8	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loosepart Pada Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di PAUD Rinjani DW Universitas Mataram Zuhra Halimatu, Maharani Maharani, Takasun Takasun, Astawa I Made Suwasa;	6 (1) 0.13 %
9	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Graceila Wilhelmina, Poerwati Christiani Endah, Lestari Putu Indah;	5 (1) 0.11 %
10	Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Aini Loita, Utami Triana Maulani,Risbon Sianturi;	5 (1) 0.11 %

Source: Paperity - abstrakty

1	PENERAPAN PENDEKATAN FEM (FUN & EASY MATH) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN HUBUNGAN ANTAR-SATUAN PANJANG Ani Lestari;	15 (2) 0.33 %
---	--	---------------

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Database Exchange Program (0.31 %)		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1 Skripsi 12 9/17/2024 Sekolah Tinggi Intelijen Negara (PERPUSTAKAAN SEKOLAH TINGGI INTELIJEN NEGARA)		
from the Internet (11.49 %)		
NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5998/42720/49261	229 (15) 4.99 %
2	https://repository.uinsaizu.ac.id/2918/1/COVER_ABSTRAK_DAFTAR%20ISI_BAB%20I_BAB%20V_DAFATAR%20PUSTAKA.pdf	38 (3) 0.83 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5458/38881/43641	35 (2) 0.76 %
4	https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/download/3380/2823/7717	32 (2) 0.70 %
5	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/48806/1/19204032012_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	26 (1) 0.57 %
6	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/22618/1/1420430015_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	22 (3) 0.48 %
7	https://repository.uisu.ac.id/bitstream/123456789/2479/3/Chapter%20I%2CII.pdf	20 (2) 0.44 %
8	https://jurnal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/download/6142/pdf	17 (2) 0.37 %
9	https://adoc.pub/perkembangan-kognitif-dalam-mengenal-bilangan-dan-lambang-bi.html	17 (3) 0.37 %
10	https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/publikasi/254-lampiran.pdf	15 (1) 0.33 %
11	http://cdn.ar-raniry.ac.id/bkd/uploads/201608061019782014/2019/08/2006107803_2019-08-17_31678_2.pdf	14 (2) 0.31 %
12	http://etd.uinsyahada.ac.id/6445/1/1620500082.pdf	14 (2) 0.31 %
13	https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/15014/10945	14 (1) 0.31 %
14	http://etd.uinsyahada.ac.id/7026/1/1620500021.pdf	11 (1) 0.24 %
15	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/27597/1/ANUGRAH%20ASPIYANI%20EL-MAHIRAH%20-%202020900119064.pdf	10 (2) 0.22 %
16	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/45020/1/18200010045_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	8 (1) 0.17 %
17	https://ejournal.uksw.edu/audiensi/article/download/6301/2067/	5 (1) 0.11 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun		
Ayulia Dade 1), Choirun Nisak Aulina2)		
1,2) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia * <u>Email:</u> dadeayulia@gmail.com , ulina@umsida.ac.id		

Abstract. The purpose of this research is to determine the improvement of early childhood cognitive abilities through monopoly games. The research method used is class action research (PTK) with a research design developed by Kemmis and Mc. Taggart consists of 1) Planning, 2) Action and Observation, 3) Reflection. Research subject of group B students of Al-Faqih Islamic Kindergarten. The target achievement in the research is 75%. In the pre-cycle, the child's cognitive ability rate is 31%, in cycle 1, the child's cognitive ability rate is 56% through monopoly games, and in cycle 2 the total average is 87%. The results of this study prove that monopoly games can improve the cognitive ability of children aged 5-6 years. Through monopoly games, children can hone their thinking, strategy, and problem-solving skills. Monopoly games can effectively stimulate children's cognitive abilities, especially in counting skills because of the characteristics of early childhood learning, namely learning through play. **Keywords :** Monopoly Game, Cognitive, Early Childhood

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan monopoli. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindak kelas (PTK) dengan desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Tindakan dan Observasi, 3) Refleksi. Subjek penelitian siswa- siswi kelompok B TK Islam Al-Faqih. Target pencapaian dalam penelitian adalah 75%. Pada pra-siklus tingkat kemampuan kognif anak 31%, pada siklus 1, tingkat kemampuan kognif anak 56% melalui permainan monopoli, dan pada siklus 2 total rata-rata 87%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan monopoli anak dapat mengasah keterampilan dalam berpikir, strategi, dan mengatasi masalah. Permainan monopoli efektif dapat merangsang kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung karena karakteristik belajar anak usia dini yakni belajar melalui bermain. **Kata Kunci :** Permainan Monopoli, Kognitif, Anak Usia Dini

1. I. Pendahuluan

Pendidikan dengan upaya sadar yang terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, berakhhlak mulia, keagamaan, dan keterampilan yang diperlukan untuk pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Perkembangan anak usia dini sangat berbeda dari segi kemampuan, kepribadian, kreativitas, bakat minat, fisik dan psikis. Anak memiliki kemampuan berpikir kreatif dan produktif yang tak terbatas sehingga program pendidikan harus memberikan stimulasi yang tepat agar memastikan perkembangan secara optimal, anak selama masa golden age 5-6 tahun [2]. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting karena merupakan dasar pembentukan karakter, terampil, budi pekerti luhur, dan bertakwah kepada tuhan [3]. Anak usia dini merupakan satu modal dasar yang sangat berharga untuk menghasilkan manusia berkualitas di masa depan, pada usia itu anak berada pada posisi keemasan (golden age). Dimana Golden age merupakan suatu tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa awal kehidupan, perkembangan ini tidak kalah penting bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu kreativitas kognitif anak [4]. Mengembangkan kemampuan kognitif anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sesuai dengan kebutuhan dan tahapan usia anak.

Anak usia 5-6 tahun memiliki syarat yang berfungsi baik untuk mengkoordinasikan gerak dan otak. Berdasarkan **standar tingkat pencapaian perkembangan anak, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014** lingkup perkembangan kognitif: **1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berpikir logis, dan 3) berpikir simbolik** [5]. **Di usia 5-6 tahun** anak diharapkan sudah mampu menguasai beberapa kemampuan keterampilan kognitif, seperti mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna serta dapat membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Kemampuan ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan anak dalam melakukan kegiatan yang menuntun kognitif. **Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berpikir, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami** lingkungan sekitar, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah sederhana [6].

Kemampuan kognitif terbagi menjadi 6 yaitu: pengetahuan umum dan sains, warna, ukuran, konsep bentuk dan matematika. Perkembangan kognitif anak ialah cara anak berpikir untuk memahami ide dan mengingat apa yang dilihatnya [7]. Dalam proses pembelajaran anak usia dini kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan, karena kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar [8]. Menurut **Piaget tahapan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 4, yaitu: 1) Sensorimotor (0-2 Tahun), tahap ini** anak lebih banyak gerak refleks dan indranya untuk mengenal dengan lingkungannya. **2) Pra Operasional (2-7 Tahun),** tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, seperti mulai menghubungkan kata dan gambar dalam satu keadaan. **3) Operasional Konkret (7-11 Tahun),** tahap ini dapat memecahkan persoalan sederhana sesuai dengan logika yang bersifat konkret. **4) Operasional Formal (11 Tahun ke Atas),** tahap ini anak sudah mampu berpikir yang masuk akal serta pikiran anak tidak lagi terbatas kejadian yang terjadi didepan matanya [9]. Kemampuan kognitif pada tahap pra-operasional meliputi kemampuan anak berpikir operasional, sifat ego sentris, serta kemampuan mengenal simbol seperti gambar, kata-kata, dan angka. Kemampuan berpikir konkret tentang objek, kejadian atau orang lain mulai berkembang. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan stimulasi anak harus menggunakan hal atau benda yang konkret [10]. Indikator kognitif **di Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mencakup:** berpikir **belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.** Dari tiga lingkup perkembangan kognitif tersebut, perkembangan berpikir simbolik tidak boleh diabaikan karena pada tahap ini anak mulai mengenal simbol-simbol dengan menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya [11]. **Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014** menyatakan Standar **Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), usia 5-6 tahun dalam lingkup berpikir simbolik, meliputi:** **1) Menyebutkan lambang bilangan 1-15, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.**

Dari data hasil observasi di TK Islam Al-Faqih, TK B dengan jumlah 16 anak (7 Laki-laki dan 9 perempuan). **Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan** pada 16 anak didapatkan 6 anak yang masih kesulitan menyebutkan lambang bilangan 1-15, 7 anak yang masih kesulitan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan 10 anak yang masih kesulitan mencocokan bilangan dengan lambang bilangan. Peneliti memilih TK Islam Al-Faqih ini karena dilihat dari data diatas bahwa perkembangan kognitif anak di TK Islam Al-Faqih ini 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 komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah pada anak.

Monopoli ialah suatu permainan edukatif dan modern yang menarik perhatian anak usia dini, permainan monopoli ini memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan anak dalam berpikir, melatih kecerdasan, potensi, strategi, sosialisasi, dan mengatasi masalah [12]. Monopoli suatu permainan yang dapat dimodifikasi dan diubah aturan permainannya dan alat untuk mengenalkan suatu pengetahuan umum kepada anak, permainan monopoli ini digunakan sebagai kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan [13]. Monopoli ialah permainan edukatif yang bagus untuk anak usia dini karena telah dikembangkan sesuai dengan usia anak. Selain itu, monopoli juga dapat menjadi hiburan yang membantu anak belajar strategi, kecerdasan, potensi,

sosialisasi, mengatasi masalah, dan penggunaan uang yang bijak. Monopoli adalah permainan papan popular yang tujuannya memiliki semua properti dipapan dengan cara membelinya, menyewa, dan memperdagangkan ekonomi secara berpura-pura, dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Namun monopoli disini akan lebih disederhanakan lagi dalam jumlah angka dan lain-lain yang dapat di cerna mudah oleh anak usia 5-6 tahun [14]. Permainan monopoli ini memiliki potensi untuk meningkatkan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung, karena sistem perekonomian yang disederhanakan membuat anak menghitung terlebih dahulu. Seperti hal sedehana dalam mengitung jumlah angka dalam dadu yang telah terlempar keluar.

Penelitian ini didukung oleh Astutik menyatakan bahwa permainan monopoli dapat berkolerasi signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak [15]. Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mega menyatakan bahwa permainan 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 [16]. Dalam bermain anak akan mendapatkan berbagai pengalaman dan menambah hal baru dalam kehidupan anak.

Peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat melatih kognitif pada anak, karena permainan monopoli ini mengharuskan anak untuk dapat mempelajari peraturan didalamnya. Permainan monopoli juga dapat melatih kreativitas anak dan pemecahan masalah anak, dengan permainan monopoli anak dapat merangsang kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan berhitung. Dari pemaparan di atas peneliti memberi saran kepada setiap lembaga untuk diadakan permainan monopoli ini, karena permainan monopoli ini sangat berdampak baik bagi kognitif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan monopoli di TK Islam Al-Faqih. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat pada peningkatan pengetahuan anak dan dapat digunakan sebagai acuan tentang penerapan bermain monopoli, serta membantu guru menstimulasi kemampuan anak dalam berpikir.

2. II. Metode

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian PTK, dilaksanakan disemester 1 tahun 2025/2026 bulan februari 2025 di TK Islam Al-Faqih. Penelitian ini melibatkan 16 anak, 7 laki-laki dan 9 perempuan. Desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Tagart terdiri dari: 1) Perencanaan, 2) Tindakan dan Observasi, 3) Refleksi [17]. Sebelum siklus I dimulai, prasiklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dan keadaan awal siswa B. **Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.** Pada tahap ini peneliti mencari informasi melalui wawancara kepada guru untuk mendapatkan informasi yang akurat. Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak dalam belajar. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat temuan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah berikut dilakukan:

1. Tahap Perencanaan

1. **Membuat desain pembelajaran seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar observasi instrumen** berpikir simbolik anak, dan lembar penilaian pembelajaran yang sudah disepakati.

2. Menyiapkan perlengkapan untuk kegiatan permainan monopoli.

2. Tahap tindakan dan observasi

1. Tahap Tindakan

Sesuaikan tindakan dengan tahap perencanaan. Di dalam tahap tindakan penelitian yang sudah direncanakan, perlu adanya kerja sama dengan guru kelas dan teman sejawat. Kerja sama dengan guru kelas untuk mengawasi aktivitas anak, dan dengan teman sejawat mengawasi pelaksanaan dan mencatat proses penelitian.

2. Tahap Observasi

Dalam setiap pertemuan observasi dilakukan, kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain: 1) Mencatat kejadian yang terjadi dalam permainan, 2) Membantu anak yang mengalami kesulitan, dan 3) Memperhatikan dan mengamati anak saat bermain, karena perencanaan pembelajaran untuk siklus berikutnya sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dilakukan selama siklus pertama.

3. Tahap Refleksi

Analisis dilakukan berdasarkan data observasi dan diskusikan dengan guru kelas, tahap ini diterapkan untuk mengetahui apakah permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Islam Al-Faqih. Refleksi pada siklus I dijadikan bahan acuan perencanaan tindak lanjut di siklus II. Dengan data yang sudah didapat, peneliti dan guru mempertimbangkan apa yang kurang atau perlu diperbaiki dalam permainan selama siklus I, sehingga dapat memperbaikinya untuk siklus selanjutnya.

1. Indikator penilaian kemampuan kognitif dalam penelitian ini meliputi: 1) **Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-15, 2) Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,** 3) Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. **Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini** yaitu **analisis data kualitatif, dilakukan dengan cara** menganalisis data dari hasil catatan aktivitas anak dalam belajar, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. **Teknik analisis data dalam penelitian ini** yaitu menggunakan rumus: $P = \frac{X}{100} \times 100\%$, $P = \frac{Angka\ persentase}{Jumlah\ anak} \times 100\%$, $F = \frac{Jumlah\ anak\ yang\ berhasil}{Jumlah\ anak\ yang\ diujicoba} \times 100\%$. **Penelitian ini dianggap berhasil apabila 75% dari 16 anak sudah mampu mencapai berkembang sesuai harapan.**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

3. III. Hasil dan Pembahasan 1. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas B TK Islam Al-Faqih pada semester 1 di tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 16 anak, 7 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Peneliti melakukan observasi terhadap metode pembelajaran saat ini di kelas, merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, dan kemudian merefleksi hasilnya. Proses ini selanjutnya akan berlanjut pada siklus berikutnya.

Pra Siklus

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindak kelas yaitu dengan mengamati kemampuan kognitif anak sebelum menerapkan permainan monopoli. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak. Pada 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 dengan 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 observasi pra-siklus sebagai berikut:

Subjek Indikator Jumlah kriteria keterangan

	1	2	3		
Subjek 1	2	3	1	6	50% BT
Subjek 2	3	3	3	9	75% T
Subjek 3	3	2	2	7	58% BT
Subjek 4	3	3	3	9	75% T
Subjek 5	3	2	2	7	58% BT
Subjek 6	2	2	1	5	41% BT
Subjek 7	3	3	3	9	75% T
Subjek 8	3	3	3	9	75% T
Subjek 9	2	3	3	8	66% BT
Subjek 10	2	2	1	5	41% BT
Subjek 11	2	2	1	5	41% BT
Subjek 12	3	3	3	9	75% T
Subjek 13	3	3	2	8	66% BT
Subjek 14	3	3	2	8	66% BT
Subjek 15	3	2	1	6	50% BT
Subjek 16	3	3	2	8	66% BT

Tingkat ketercapaian 31%

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada pra-siklus

Keterangan:

1. Indikator 1 (Anak Mampu Menyebutkan Bilangan 1-15)
2. Indikator 2 (Anak Mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung)
3. Indikator 3 (Anak Mampu Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilang)
4. T (Tercapai)
5. BT (Belum Tercapai)

Dari hasil pra-siklus terdapat sebanyak 11 dari 16 anak yang belum tercapai dengan tingkat ketercapaian 31%, maka beberapa di antara mereka masih perlu stimulasi agar dapat berkembang dengan baik. Hal ini ditunjukkan bahwa anak tersebut belum mencapai tingkat indikator keberhasilan dan masih perlu dilakukan tahap siklus 1.

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap siklus I ini, peneliti melakukan persiapan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Peneliti mendiskusikan setting pembelajaran dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan guru kelas. Kemudian, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian, serta menjelaskan cara bermain dan menyiapkan lembar observasi peningkatan kognitif anak. Dalam permainan monopoli terdiri dari 4 anak, anak akan bermain secara bergiliran dengan cara hompimpa untuk menentukan siapa yang bermain duluan. Selanjutnya pemain pertama akan melempar dadu terlebih dahulu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu. Ketika anak berhenti di kotak bergambar "?" anak akan berhenti dan mengambil kartu tantangan, jika anak berhasil menyelesaikan tantangan ia berhak melanjutkan dan bermain 1 kali lagi. Selanjutnya, jika anak berhenti di kotak penjara anak akan berhenti dan tidak bermain selama 1 putaran.

2. Tindakan dan Observasi

1. Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Kegiatan penelitian dilakukan setelah kegiatan pembiasaan selesai, selanjutnya peneliti dan guru menyiapkan tempat untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Dalam kegiatan awal, peneliti mulai memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang mana media ini bersifat baru bagi anak, peneliti juga menjelaskan aturan permainan monopoli dan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. Kegiatan inti, Pada saat kegiatan ini, peneliti serta guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan belajar dan kegiatan main dengan mengumpulkan anak dan 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.

2. Observasi

Subjek Indikator Jumlah kriteria keterangan

	1	2	3		
Subjek 1	4	3	1	8	66% BT
Subjek 2	4	4	3	11	92% T
Subjek 3	4	2	2	8	66% BT
Subjek 4	4	3	3	10	83% T
Subjek 5	4	2	2	9	75% T
Subjek 6	4	2	1	7	58% BT

Subjek 7	4	4	12	100%	T
Subjek 8	4	3	10	83%	T
Subjek 9	3	4	2	10	83%
Subjek 10	3	3	1	6	50% BT
Subjek 11	3	2	2	7	58% BT
Subjek 12	4	4	4	12	100% T
Subjek 13	4	3	3	10	83% T
Subjek 14	4	4	2	10	83% T
Subjek 15	3	3	2	8	66% BT
Subjek 16	3	3	2	8	66% BT
Tingkat ketercapaian					56%

Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada siklus 1

Keterangan:

1. Indikator 1 (Anak Mampu Menyebutkan Bilangan 1-15)
2. Indikator 2 (Anak Mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung)
3. Indikator 3 (Anak Mampu Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilang)
4. T (Tercapai)
5. BT (Belum Tercapai)

3. Refleksi

Hasil pengamatan penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa pada tahap siklus 1 mengalami peningkatan dari tahap prasiklus. Dapat dilihat dari kriteria terdapat 9 anak sudah mulai tercapai. Maka rata-rata yang diperoleh dari siklus 1 sebanyak 56%, dikarenakan belum mencapai tingkat indikator keberhasilan untuk itu diperlukan tahap selanjutnya yaitu siklus 2. Evaluasi pada siklus 1 yaitu: 1) kurangnya waktu untuk kegiatan bermain, karena hanya diberi waktu 30 menit untuk bermain dengan 4 anak secara bergantian. 2) kurangnya penjelasan aturan main dalam permainan monopoli. **3) 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.**

Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan observasi dan refleksi diketahui bahwa kegiatan peneliti dalam melakukan ketiga 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.

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.

2. Tindakan dan Observasi

1. Tindakan Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Kegiatan penelitian dilakukan setelah pembiasaan, adapun lagkah-langkah permainannya:

1. Persiapan Permainan
1. Siapkan papan Monopoli
2. Kenalkan peralatan: jelaskan fungsi pion, dadu, dan kartu pilihan
3. Setiap pemain memilih pion dan meletakannya di kotak start.
4. Kartu pilihan: (pink untuk mencocokkan dan green untuk mengurutkan), kotak pink 2 (1 berisi bilangan dan 1 berisi lambang bilangan yang diacak), kotak green berisi lambang bilangan yang diacak.
2. Tentukan Giliran Bermain
1. Putuskan siapa yang bermain pertama dengan melakukan hompima
2. Permainan dilanjutkan searah jarum jam
3. Cara bermain
1. Lempar Dadu: Pemain melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu.
2. Berhenti di Kotak ?: Anak berhenti dikotak dengan tanda tanya (warna pink, anak mengambil kartunya dan mendapat tantangan mecocokkan)
3. Berhenti di Kotak !: Anak berhenti dikotak dengan tanda seru (warna green, anak mengambil kartunya dan mendapat tantangan mengurutkan) ketika anak dapat menyelesaikan tantangannya ia berhak melanjutkannya dan bermain 1 kali lagi.
4. Kotak khusus: Anak berhenti dikotak penjara, anak akan berhenti dan tidak bermain selama 1 putaran.

2. Observasi

Subjek Indikator Jumlah kriteria keterangan

1	2	3		
Subjek 1	4	3	2	9 75% T
subjek 2	4	4	3	11 92% T
subjek 3	4	3	2	9 75% T

subjek 4	4	3	3	10	83%	T
Subjek 5	4	3	2	9	75%	T
Subjek 6	4	3	2	9	75%	T
Subjek 7	4	4	4	12	100%	T
Subjek 8	4	4	3	11	92%	T
Subjek 9	4	4	2	10	83%	T
Subjek 10		3	3	2	8	66% BT
Subjek 11		4	2	2	8	66% BT
Subjek 12		4	4	4	12	100% T
Subjek 13		4	4	3	11	92% T
Subjek 14		4	4	3	11	92% T
Subjek 15		4	3	3	10	83% T
Subjek 16		4	3	3	10	83% T
Tingkat ketercapaian						87%

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada siklus 2

Keterangan:

1. Indikator 1 (Anak Mampu Menyebutkan Bilangan 1-15)
2. Indikator 2 (Anak Mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung)
3. Indikator 3 (Anak Mampu Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilang)
4. T (Tercapai)
5. BT (Belum Tercapai)

3. Refleksi

Hasil pengamatan penelitian pada siklus II mengalami peningkatan dari tahap siklus 1. Dilihat dari kriteria terdapat 14 anak sudah berkembang dengan 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.

Gambar . Grafik Kemampuan Berpikir Logis Anak TK Islam Al-Faqih, Pra-Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Al-Faqih **dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak** melalui permainan monopoli **pada usia 5-6 tahun**. Dengan tahap 1 dan 2 yang masing-masing 2 kali pertemuan dalam setiap siklus, sehingga anak memiliki proses untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya saat pembelajaran. Pada setiap pertemuan anak-anak juga dapat berkembang dengan tingkat kognitif yang berbeda.

Permainan monopoli ini dimodifikasi berdasarkan usia anak, dengan penerapan dalam permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak usia dini. Peneliti melakukan penerapan pada permainan monopoli dengan cara: 1) Ketika anak melempar dadu, anak menghitung sambil menyebutkan berapa nilai mata dadu yang didapatnya, lalu memindahkan pion sesuai dengan nilai mata dadu, dan ketika anak berhenti di kotak bertanda (!) anak akan mendapat tantangan dengan mengambil kartu berwarna green dan harus menyelesaikan tantangannya dengan mencari urutan setelah lambang bilangan yang didapat lalu menyebutkan dan mengurutkannya. Dengan begitu anak mampu menyebutkan bilangan 1-15. 2) Ketika anak bermain monopoli lalu memindahkan pion sambil menyebutkannya dan mampu menyelesaikan tantangan lalu mendapatkan lambang bilangan dengan tepat, anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3) Ketika anak bermain monopoli lalu berhenti di kotak bertanda (?) anak akan mendapat tantangan dengan mengambil kartu berwarna pink dengan didalamnya terdapat tantangan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilang, setelah mampu menyelesaikan tantangannya anak dapat melanjutkan dengan bermain 1 kali lagi. Medianya menggunakan papan monopoli yang terbuat dari dus dan kertas manila dengan hiasan karakter animasi yang dilengkapi huruf dan lambang bilangan didalam kotak monopoli, serta dilengkapi sebuah pion, dadu, dan kartu pilihan. Sebelum bermain anak melakukan hompimpa untuk memutuskan siapa yang bermain pertama. Cara bermainnya, 1) lempar dadu: anak melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu, 2) Ketika anak berhenti di kotak (?) anak akan mendapat tantangan dengan isi tantangannya anak akan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, selanjutnya ketika anak berhenti di kotak (!) anak akan mendapat tantangan dengan isi tantangan mengurutkan lambang bilangan yang anak dapat, ketika anak dapat menyelesaikan tantangannya ia berhak melanjutkan dan bermain 1 kali lagi. 3) Kotak khusus: ketika anak berhenti di kotak penjara, anak akan berhenti dan tidak bermain selama 1 putaran. Hasil yang diperoleh tiap siklus juga berbeda sesuai tingkat perkembangan kognitif anak pada setiap pertemuan dapat diketahui pada tahap prasiklus memperoleh rata-rata 31%, yang kemudian meningkat di siklus I dengan rata-rata 56%, namun belum mencapai tingkat indikator keberhasilan sehingga diperlukan untuk ke siklus selanjutnya. Pada tahap siklus II ternyata mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata sebanyak 87%. Maka dapat dinyatakan sudah mencapai tingkat indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75%.

Implementasi penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat penting karena dapat merangsang kemampuan berpikir simbolik anak sejak dini dan harus dikembangkan karena akan berdampak besar pada kemampuan kognitifnya yang juga akan berfungsi bagi masa depan anak.

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 penasarananya. 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 [18].

Permainan monopoli ialah salah satu bentuk stimulasi kemampuan kognitif, dengan menyebutkan atau juga dapat menjumlahkan bilangan. Pemberian stimulasi pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dikarenakan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak, teori kognitif berkontribusi dalam suatu pandangan yang positif mengenai perkembangan dan mengedepankan usaha aktif individu dalam menyusun pemahamannya [19]. Melalui permainan monopoli dapat membantu anak dalam membentuk pola pikirnya. Untuk itu, sangat penting peranan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan tumbuh kembang anak dan tidak terlepas dari hal yang menyenangkan. Tujuannya untuk mengasah kemampuan berpikir anak, melatih potensi, strategi, kecerdasan, memecahkan masalah secara cerdas, dan sosialisasi pada anak [20]. **Peneliti melakukan penelitian**

sesuai dengan cara bermain monopoli pada umumnya, agar mudah dipahami oleh anak, disamping itu peneliti juga memberikan arahan pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memberikan motivasi serta semangat kepada anak untuk tertarik dan sedang dalam belajar pada penelitian ini. Sehingga permainan monopoli ini mampu meningkatkan minat belajar anak dengan adanya nilai menarik pada permainan serta media yang digunakan.

SIMPULAN

Permainan monopoli ini dimodifikasi berdasarkan usia anak, dengan penerapan dalam permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak usia dini. Peneliti melakukan penerapan pada permainan monopoli dengan cara: 1) Ketika anak melempar dadu, anak menghitung sambil menyebutkan berapa nilai mata dadu yang didapatnya, lalu memindahkan pion sesuai dengan nilai mata dadu, dan ketika anak berhenti di kotak bertanda (!) anak akan mendapat tantangan dengan mengambil kartu berwarna green dan harus menyelesaikan tantangannya dengan mencari urutan setelah lambang bilangan yang didapat lalu menyebutkan dan mengurutkannya. Dengan begitu anak mampu menyebutkan bilangan 1-15. 2) Ketika anak bermain monopoli lalu memindahkan pion sambil menyebutkannya dan mampu menyelesaikan tantangan lalu mendapatkan lambang bilangan dengan tepat, anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3) Ketika anak bermain monopoli lalu berhenti di kotak bertanda (?) anak akan mendapat tantangan dengan mengambil kartu berwarna pink dengan didalamnya terdapat tantangan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilang, setelah mampu menyelesaikan tantangnya anak dapat melanjutkan dengan bermain 1 kali lagi.

Permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat adanya peningkatan pada tiap siklus. Pada pra-siklus keberhasilan kemampuan kognitif anak sebesar 31%, pada siklus 1 meningkat menjadi 56%, dan pada siklus 2 kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 87%. Terdapat faktor pendukung yang mempengaruhi tingkat kognitif anak yaitu dengan permainan yang menarik dan media pendukung pembelajaran. Melalui permainan monopoli anak dapat mengasah keterampilan dalam berpikir, strategi, dan mengatasi masalah. Permainan monopoli dapat merangsang kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung, permainan monopoli ini juga sangat berdampak baik bagi kognitif anak.