

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI CERDAS UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI DESA
SINTUNG KECAMATAN PRINGGARATA**

Wiwik Wahyu Utami¹, Nurhasanah², Baiq Nada Buahana³, Baik Nilawati Astini⁴
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas
Mataram, Indonesia

e-mail : wiwikwahyuni096@gmail.com, nurhasanah@unram.ac.id,
baiqnada.buahana@unram.ac.id, nilawati@unram.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an intelligent monopoly game to improve cognitive development in children aged 5-6 years. This type of research uses research and development research. The research subject is 10 children consisting of 6 boys and 4 girls at Kartini Kindergarten Sintung Village Pringgarata District. The data collection method used was the observation and documentation method. Data analysis used descriptive quantitative analysis. The stages in the monopoly game are : 1. Throw the dice, 2. Move the pawn according to the dice that appears, 3. Players who stop on an empty square can buy according to the price on the square and will get proprietary card as a marker, 4. If a player stop on a plot that is already owned by another player then that player is obliged to pay a fine, 5. Players who stop on a tax plot will pay to the bank according to the applicable tax or what is written on the plot, 6. The player who successfully passes the plot finishes then you will get the money according to the agreement and the game will end. 7. The winner in this game is the player who gets the most money and gardens. The results of this research show that the monopoly media produced is declared suitable for us in learning with the percentage produced based on product testing by expert. Children's cognitive development at Kartini Kindergarten Sintung Village Pringgarata District is experiencing development. With the percentage produced in development stage I being 33,75%, while in development stage II it was 55,69% and development stage III was 85,63% of research result. It can be concluded that the intelligent monopoly game development can improve the cognitive development of kindergarten B children in a Kartini Kindergarten Sintung Village Pringgarata District in 2024.

Keywords: smart monopol game, cognitive

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan permainan monopoli cerdas untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Subyek penelitian berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan yang ada di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Adapun tahap dalam

permainan monopoli adalah: 1. Melempar dadu, 2. Menjalankan pion sesuai dengan mata dadu yang muncul, 3. Pemain yang berhenti pada petak yang kosong dapat membeli sesuai harga yang ada pada petak dan akan mendapatkan kartu hak milik sebagai penanda, 4. Jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain tersebut wajib membayar denda, 5. Pemain yang berhenti pada petak pajak akan membayar ke bank sesuai pajak yang berlaku atau yang tertulis pada petak, 6. Pemain yang berhasil melewati petak selesai terlebih dahulu maka akan mendapatkan uang sesuai dengan kesepakatan dan permainanpun akan berakhir, 7. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang mendapatkan uang dan kebun terbanyak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase yang dihasilkan berdasarkan uji produk oleh ahli. Perkembangan kognitif anak di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata mengalami pengembangan dengan persentase yang dihasilkan pada tahap pengembangan I sebesar 33,75% sedangkan pada tahap pengembangan II sebesar 54,69% dan tahap pengembangan III sebesar 85,63% hasil penelitian. Dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli cerdas yang dikembangkan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata Tahun 2024.

Kata Kunci : Permainan Monopoli Cerdas, Kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 untuk lingkup perkembangan yang harus dicapai anak antara lain: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik. MJ Langeveld (Khobir, 2014) mengemukakan bahwa hal tersibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain.

Permainan monopoli merupakan alat permainan edukatif yang cocok digunakan untuk bermain bagi anak

usia dini tentunya alat permainan ini adalah alat permainan yang telah dikembangkan sesuai dengan usia anak. Hasbrow Games (2014) mengemukakan bahwa permainan monopoli merupakan permainan klasik mengenai membeli, menyewa dan menjual properti. Permainan monopoli adalah permainan di atas sebuah papan yang terdiri dari petak-petak gambar kebun buah yang dimainkan menggunakan dadu dan bidak dalam permainan yang bertujuan untuk menguasai petak-petak kebun buah yang akan menentukan pemenang dalam permainan monopoli.

Kognitif merupakan perkembangan yang mencakup pada pengetahuan dan kemampuan suatu individu dalam menghadapi berbagai situasi dengan cara yang tepat dan menemukan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan dalam memah

hal-hal baru yang ada di lingkungannya dengan tanggap dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif juga merupakan aspek yang penting untuk membentuk pola pikir anak sehingga dapat mendukung perkembangan aspek-aspek yang lain seperti bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang anak. Hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Kartini sebanyak 25% anak perkembangan kognitifnya masih belum berkembang, 38% anak perkembangan kognitifnya mulai berkembang dan 37% anak perkembangan kognitifnya sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya permainan edukatif yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Hal ini terbukti dari sebagian besar anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata belum mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter", mengenal sebab-akibat, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, serta menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata dengan jumlah peserta didik sebanyak 10

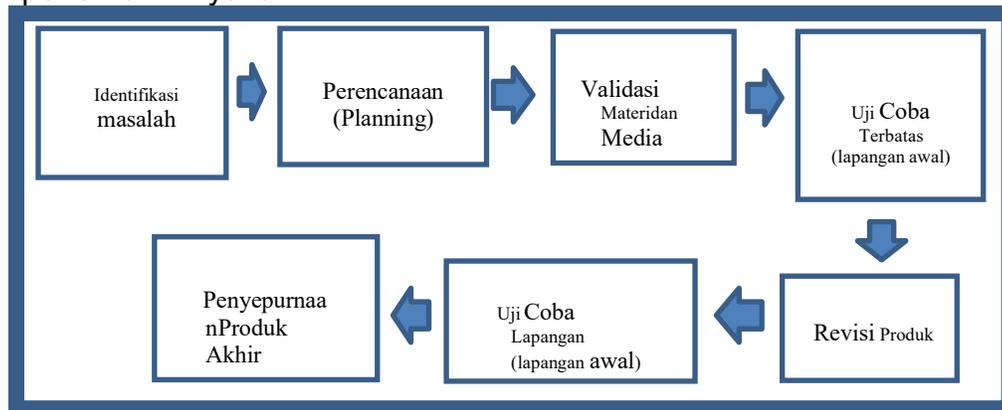
orang anak. Hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Kartini sebanyak 25% anak perkembangan kognitifnya masih belum berkembang, 38% anak perkembangan kognitifnya mulai berkembang dan 37% anak perkembangan kognitifnya sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya permainan edukatif yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Hal ini terbukti dari sebagian besar anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata belum mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter", mengenal sebab-akibat, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, serta menyebutkan lambang bilangan 1-10.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model prosedural yang digunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah.

Sugiyono (2017:29) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berikut rancangan penelitian dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Pengembangan Borg & Gall

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei 2023 sampai bulan Maret 2024 yang dimulai dengan pengajuan judul dan penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata. Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelompok B TK Kartini dengan jumlah anak 10 orang anak yang dimana terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dimana metode observasi adalah salah satu bentuk usaha untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dan procedural, lembar observasi dilakukan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan penelitian. Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen arsip menggunakan foto dan lain sebagainya.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi atau check list dalam hal ini lembar observasi disusun menurut indikator perkembangan kognitif anak yang kemudian di deskripsikan menjadi beberapa indikator dan disesuaikan

dengan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrumen observasi penerapan permainan monopoli cerdas, instrumen pengembangan kemampuan kognitif anak, instrumen validasi ahli media dan instrumen validasi ahli materi.

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian karena disinilah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Melalui metode kuantitatif deskriptif ini akan dapat dilihat secara jelas tingkat kemampuan anak sebagai subyek penelitian, baik pada pengembangan pertama maupun pengembangan berikutnya. Analisis data harus dilakukan oleh peneliti untuk menerapkan hasil penelitiannya, data yang telah terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

(Gambar Nurkencana dan Sunartana, 1990:99)

Keterangan:

P : Persentase

f : jumlah anak yang mencapai indikator

$\sum f$: jumlah seluruh anak

100% : Bilangan bulat untuk menentukan persentase

Dalam menghitung persentase dan menarik kesimpulan digunakan pedoman sebagai berikut:

0% - 25% : Belum Berkembang

26% -50% : Mulai Berkembang

51% - 75% : Berkembang Sesuai Harapan

76% - 100% Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini yang beralamat di Dusun Karangjangkong Desa Sintung Kecamatan Pringgarata. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Kartini Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan Alat Permainan Edukatif (APE) Monopoli Cerdas yang

dapat mengembangkan perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan monopoli cerdas di kelompok B.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh tahapan, yakni tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap validasi, tahap uji coba terbatas, tahap revisi uji coba terbatas, uji coba lapangan awal, tahap penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan di bulan Februari 2024. Pada setiap tahap pengembangan dilakukan observasi terhadap aktivitas anak dalam perkembangan kemampuan kognitif anak.

Tahap pengumpulan data awal yaitu terdiri dari 2 tahapan yakni studi pendahuluan dan studi pustaka.

Tahapan perencanaan yaitu dengan merencanakan desain awal media monopoli cerdas mulai dari alat dan bahan yang digunakan ukuran media yang pas untuk anak serta tingkat keamanan yang baik bagi anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata.

Pada tahap ini pula, instrumen-instrumen penelitian divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu dari prodi PG-PAUD Universitas Mataram dan Guru dari TK Kartini.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Istrumen Penelitian

| No | Validator | Skor Maksimal | Skor | Persentase | Keterangan |
|----|-------------|---------------|------|------------|------------|
| 1 | Validator I | 32 | 28 | 87,5 | Layak |

| | | | | | |
|---|---------------|----|----|-------|-------|
| 2 | Validator II | 32 | 27 | 84,6 | Layak |
| 3 | Validator III | 32 | 30 | 93,75 | Layak |

Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian tersebut, validasi instrumen penelitian dianggap layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Pada instrumen observasi kemampuan kognitif anak kelompok B, sudah layak digunakan dalam penelitian.

Tahap pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti menentukan desain awal dari media monopoli dan juga menentukan bahan yang akan digunakan untuk membuat dadu, kartu hak milik, kartu hijau dan merah serta kartu angka apakah aman digunakan untuk anak sehingga pada tahap ini terbentuklah produk awal media monopoli cerdas .

Tahap validasi Pada tahap ini, media monopoli cerdas yang

dihasilkan divalidasi oleh ahli yang berjumlah dua orang, ahli pertama adalah Ibu Baik Nilawati Astini, M.Pd., Ketua Program Studi PG-PAUD dan Ahli 2 adalah Ibu Desi Ratnasari, S.Pd., Guru kelompok B TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata.. Hasil Validasi dari kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
 Hasil Validasi Media Monopoli Cerdas

| No | Validator | Skor Maksimal | skor | Persentas e | Keterangan |
|----|--------------|---------------|------|-------------|------------|
| 1 | Validator I | 45 | 40 | 88,9 | Layak |
| 2 | Validator II | 45 | 42 | 93,3 | Layak |

Tabel 4.3
 Hasil Validasi Materi Permainan Monopoli Cerdas

| No | Validator | Skor Maksimal | skor | Persentas e | Keterangan |
|----|-----------|---------------|------|-------------|------------|
|----|-----------|---------------|------|-------------|------------|

| | | | | | |
|---|-------------|----|----|------|-------|
| 1 | Validator I | 45 | 40 | 88,9 | Layak |
|---|-------------|----|----|------|-------|

Berdasarkan tabel hasil validasi media tersebut, kedua ahli menyatakan bahwa media monopoli yang dihasilkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B. Kedua ahli juga memberikan saran untuk memperjelas gambar pada petak dan juga pada kartu hak milik agar anak dapat memahami apa yang ada pada media serta menambahkan dadu agar anak dapat belajar berhitung dan menjumlahkan mata dadu yang muncul. Media monopoli ini juga mampu membantu guru dalam proses pembelajaran untuk menstimulus perkembangan kognitif pada anak.

Selanjutnya masuk ke tahap uji coba. Dalam pelaksanaan penggunaan dan uji coba media monopoli cerdas ini, peneliti berperan sebagai guru dan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran sekaligus mengobservasi kemampuan kognitif anak selama kegiatan berlangsung. Selama pembelajaran, peneliti dibantu oleh Ibu Desi Ratnasari, S.Pd., selaku wali kelas dan guru di TK Kartini yang juga bertugas sebagai observer dalam mengamati aktivitas guru (peneliti) dan kemampuan kognitif anak.

Uji coba dilakukan melalui 3 tahap, setiap tahap terdiri dari 1 pertemuan, dan setiap pertemuan terdiri dari 45 menit. Langkah-langkah pembelajaran main pembuka menggunakan media monopoli cerdas terdiri dari empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main,

dan pijakan setelah main. Pada pijakan lingkungan main, guru menyiapkan media dan ruang kelas untuk tempat belajar dan bermain media monopoli cerdas. Pada pijakan sebelum main, guru menyapa anak, berdo'a sebelum memulai kegiatan dan mulai mengenalkan media monopoli pada anak. Pada pijakan selama main, guru melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah penggunaan media monopoli cerdas. Pada pijakan setelah main guru mengevaluasi atau memberikan refleksi pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah bermain, dan terakhir berdo'a untuk menutup kegiatan main.

Berikut tahapan pengembangan 1 dalam melakukan permainan monopoli cerdas 1) perencanaan, Sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan monopoli cerdas seperti petak permainan, dadu, pion, kartu hak milik, kartu angka serta kartu hijau dan merah. 2) pelaksanaan dan observasi, a) kegiatan awal, Sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu di ruang kelas kelompok B. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan

do'a bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak. Disini peneliti mulai memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang dimana media ini bersifat baru bagi anak, peneliti juga mendiskusikan aturan permainan monopoli cerdas ini dan menunjukkan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. b) kegiatan inti, Pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain ini dengan mengumpulkan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan siapa yang ingin bermain terlebih dahulu, disini anak terlihat begitu antusias dengan permainan monopoli cerdas ini walaupun permainan ini bersifat baru bagi anak. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melakukan permainan ini karna melihat bentuk dan cara bermain media yang unik dan tidak seperti biasanya.

Pada saat bermain ada beberapa anak yang masih terlihat bingung dikarenakan blm memahami cara bermain dan tidak berani untuk melakukan kegiatan, peneliti melakukan penelitian ini dan melakukan penilaian berdasarkan instrument yang sudah disiapkan sambil memberikan catata-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat ini peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c) kegiatan akhir, Pada saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Dimana anak juga diminta untuk merapihkan alat permainan yang sudah

digunakan dan menaruh di

tempat yang sudah disediakan guru setelah bermain. Dari hasil pemaparan diatas, pelaksanaan kegiatan permainan yang sudah dilaksanakan dalam pengembangan permainan monopoli cerdas untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B ini adalah:

1. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk bermain monopoli cerdas seperti petak gambar yang sudah dicetak, 2 buah dadu, 4 buah pion, kartu hak milik, kartu merah dan hijau, kartu angka serta kepingan uang perak.

2. Sebelum melakukan kegiatan bermain guru mengajak anak untuk baris-berbaris di halaman sekolah.

3. Berdoa bersama diruang kelas.

4. Melakukan persiapan bermain monopoli cerdas.

5. Membuat kesepakatan main bersama anak seperti memainkan permainan hingga selesai, mau menunggu giliran untuk bermain dan mau merapihkan permainan setelah digunakan atau setelah permainan selesai dimainkan. 6. Menjelaskan langkah-langkah bermain permainan monopoli:

1) Membagikan pion sebagai alat untuk anak berjalan memainkan permainan dan meletakkan pion masing-masing pada petak mulai. 2) Membagikan uang kepada setiap pemain sebanyak 30 keping. 3) Melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan urutan pemain, siapa yang mendapatkan jumlah angka dadu terbanyak maka ia memiliki kesempatan untuk bermain terlebih dahulu. 4) Mengajak anak menghitung jumlah dari kebun buah yang ada pada petak permainan. 5) Mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka. 6) Pemain yang mendapat giliran pertama untuk

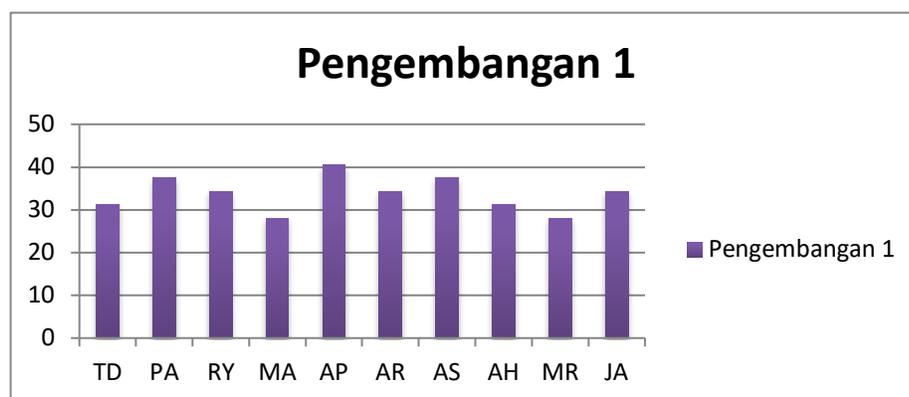
bermain dapat melempar dadu, kemudian pemain menghitung jumlah mata dadu yang muncul setelah itu pindahkan pion ke jumlah mata dadu yang muncul pada petak. 7) Kemudian Pemain menyusun kartu angka sesuai mata dadu yang muncul. 8) Bila berhenti pada petak kebun buah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain dapat membelinya sesuai dengan harga yang tertera pada papan permainan tersebut atau bisa juga tidak membelinya. 9) Bila pemain berhenti pada petak kebun buah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa kepada pemilik petak kebun buah tersebut dengan harga buah pada petak. 10) Jika berhenti pada petak "pajak kebun buah", maka pemain harus membayar 5 keping ke bank. 11) Jika berhenti pada petak warna merah atau hijau maka pemain harus mengambil kartu merah atau hijau yang sudah disediakan. 12) Setiap melewati petak "selesai" maka pemain berhak menerima uang sebanyak 3 keping. 13) Jika pemain sudah melewati petak selesai sebanyak 1 kali putaran maka

permainan berakhir. 14) Pemenang dari permainan ini ialah yang paling banyak memiliki uang serta hak milik kebun buah.

7. Setelah menjelaskan langkah-langkah permainan monopoli cerdas guru dan peneliti bekerja sama mengarahkan dan memantau jalannya permainan. 8. Mengingatkan anak untuk tetap bermain sesuai dengan kesepakatan main, aturan main dan langkah-langkah bermainnya. 9. Mengingatkan waktu kepada anak saat waktu bermain sudah habis. 10. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diketahui kegiatan sudah terlaksana pada tahap pengembangan I.

Gambar Grafik 4.1 Diagram Batang Pengembangan 1 Kemampuan Kognitif Anak



Pada tahap pengembangan pada pengembangan 1 ini adalah: 1 peneliti dan guru menyiapkan alat dan

bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2 peneliti meminta bantuan guru untuk mengajak anak

untuk baris-berbaris di halaman sekolah, 3 Berdoa bersama diruang kelas, 4 Melakukan persiapan bermain monopoli cerdas, 5 Membuat kesepakatan main bersama anak seperti memainkan permainan hingga selesai, mau menunggu giliran untuk bermain dan mau merapihkan permainan setelah digunakan atau setelah permainan selesai dimainkan, 6 membagikan pion sebagai alat untuk anak berjalan memainkan permainan dan meletakkan pion masing-masing pada petak mulai, 7 membagikan uang kepada setiap pemain sebanyak 30 keping, 8 melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan urutan pemain, siapa yang mendapatkan jumlah angka dadu terbanyak maka ia memiliki kesempatan untuk bermain terlebih dahulu, 9 mengajak anak menghitung jumlah dari kebun buah yang ada pada petak permainan, 10 mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka, 11 pemain yang mendapat giliran pertama untuk bermain dapat melempar dadu, kemudian pemain menghitung jumlah mata dadu yang muncul setelah itu pindahkan pion ke jumlah mata dadu yang muncul pada petak. 12 kemudian Pemain menyusun kartu angka sesuai mata dadu yang muncul, 13 bila berhenti pada petak kebun buah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain dapat membelinya sesuai dengan harga yang tertera pada papan permainan tersebut atau bisa juga tidak membelinya, 14 bila pemain berhenti pada petak kebun buah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa kepada pemilik petak kebun buah tersebut dengan harga buah pada petak, 15 jika berhenti pada petak “pajak kebun

buah”, maka pemain harus membayar 5 keping ke bank, 16 jika berhenti pada petak warna merah atau hijau maka pemain harus mengambil kartu merah atau hijau yang sudah disediakan, 17 setiap melewati petak “selesai” maka pemain berhak menerima uang sebanyak 3 keping, 18 jika pemain sudah melewati petak selesai sebanyak 1 kali putaran maka permainan berakhir, 19 pemenang dari permainan ini ialah yang paling banyak memiliki uang serta hak milik kebun buah, 20 peneliti mencatat dan mengamati kemampuan kognitif anak melalui kegiatan main media monopoli cerdas, 21 peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak, 22 peneliti mengingatkan kembali waktu main anak segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak-anak selama belajar dan bermain menggunakan media monopoli cerdas. Dimana pada saat refleksi ada sebagian anak yang menceritakan pengalamannya bermain menggunakan media monopoli cerdas ada yang senang melihat gambar kebun buah, melempar dadu, dan melihat warna-warna dari kebun buah tersebut. Setelah refleksi dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah masukan selama belajar mengajar yang dilakukan peneliti oleh salah satu guru dari kelompok B dimana anak masih kurang faham cara bermain monopolinya dan solusi yang diberikan adalah dimana peneliti selaku yang mengajar harus lebih teliti lagi dalam menjelaskan cara bermain monopoli cerdas.

Berdasarkan hasil diatas, capaian capaian perkembangan kognitif anak

kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata pada pratindakan diatas dapat diketahui kemampuan kognitif anak kelompok B menunjukkan dari 10 orang anak, 2 orang anak mendapatkan hasil persentase (28,12%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 2 orang anak dengan persentase (31,25%) dengan kategori (Mulai Berkembang) 3 orang anak dengan persentase (34,37%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 2 orang anak dengan persentase (37,5%) dengan kategori (Mulai Berkembang), dan 1 orang anak dengan persentase (40,62%) dengan kategori (Mulai Berkembang).

Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan kognitif anak melalui permainan media monopoli cerdas di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata mencapai (33,75%) dengan kategori (Mulai Berkembang), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan monopoli cerdas guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di tahap pengembangan II.

Refleksi, Pada tahap pengembangan pada pengembangan 1 ini adalah: 1 peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2 peneliti meminta bantuan guru untuk mengajak anak untuk baris-berbaris di halaman sekolah, 3 Berdoa bersama diruang kelas, 4 Melakukan persiapan bermain monopoli cerdas, 5 Membuat kesepakatan main bersama anak seperti memainkan permainan hingga selesai, mau menunggu giliran untuk bermain dan mau merapikan permainan setelah digunakan atau setelah permainan selesai dimainkan,

6 membagikan pion sebagai alat untuk anak berjalan memainkan permainan dan meletakkan pion masing-masing pada petak mulai, 7 membagikan uang kepada setiap pemain sebanyak 30 keping, 8 melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan urutan pemain, siapa yang mendapatkan jumlah angka dadu terbanyak maka ia memiliki kesempatan untuk bermain terlebih dahulu, 9 mengajak anak menghitung jumlah dari kebun buah yang ada pada petak permainan, 10 mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka, 11 pemain yang mendapat giliran pertama untuk bermain dapat melempar dadu, kemudian pemain menghitung jumlah mata dadu yang muncul setelah itu pindahkan pion ke jumlah mata dadu yang muncul pada petak. 12 kemudian Pemain menyusun kartu angka sesuai mata dadu yang muncul, 13 bila berhenti pada petak kebun buah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain dapat membelinya sesuai dengan harga yang tertera pada papan permainan tersebut atau bisa juga tidak membelinya, 14 bila pemain berhenti pada petak kebun buah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa kepada pemilik petak kebun buah tersebut dengan harga buah pada petak, 15 jika berhenti pada petak "pajak kebun buah", maka pemain harus membayar 5 keping ke bank, 16 jika berhenti pada petak warna merah atau hijau maka pemain harus mengambil kartu merah atau hijau yang sudah disediakan, 17 setiap melewati petak "selesai" maka pemain berhak menerima uang sebanyak 3 keping, 18 jika pemain sudah melewati petak selesai

sebanyak 1 kali putaran maka permainan berakhir, 19 pemenang dari permainan ini ialah yang paling banyak memiliki uang serta hak milik kebun buah, 20 peneliti mencatat dan mengamati kemampuan kognitif anak melalui kegiatan main media monopoli cerdas, 21 peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak, 22 peneliti mengingatkan kembali waktu main anak segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak-anak selama belajar dan bermain menggunakan media monopoli cerdas. Dimana pada saat refleksi ada sebagian anak yang menceritakan pengalamannya bermain menggunakan media monopoli cerdas ada yang senang melihat gambar kebun buah, melempar dadu, dan melihat warna-warna dari kebun buah tersebut. Setelah refleksi dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah masukan selama belajar mengajar yang dilakukan peneliti oleh salah satu guru dari kelompok B dimana anak masih kurang faham cara bermain monopolinya dan solusi yang diberikan adalah dimana peneliti selaku yang mengajar harus lebih teliti lagi dalam menjelaskan cara bermain monopoli cerdas.

Berdasarkan hasil diatas, capaian capaian perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata pda pratindakan diatas dapat diketahui kemampuan kognitif anak kelompok B menunjukkan dari 10 orang anak, 2 orang anak mendapatkan hasil persentase (28,12%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 2 orang anak dengan persentase (31,25%) dengan kategori (Mulai Berkembang) 3 orang

anak dengan persentase (34,37%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 2 orang anak dengan persentase (37,5%) dengan kategori (Mulai Berkembang), dan 1 orang anak dengan persentase (40,62%) dengan kategori (Mulai Berkembang).

Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan kognitif anak melalui permainan media monopoli cerdas di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata mencapai (33,75%) dengan kategori (Mulai Berkembang), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan monopoli cerdas guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di tahap pengembangan II.

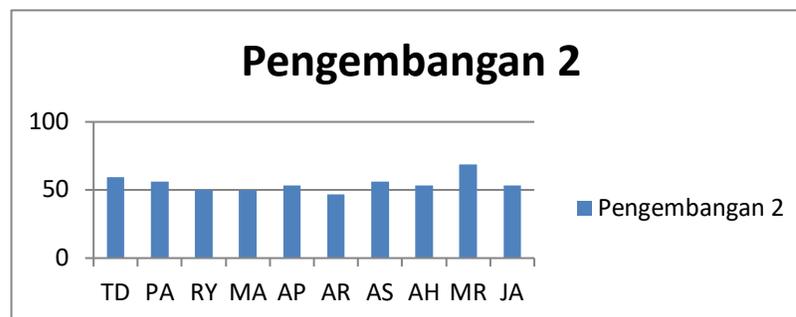
Tahap pengembangan II. Berikut tahapan pengembangan II dalam melakukan permainan monopoli cerdas 1) perencanaan, Sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan monopoli cerdas seperti petak permainan, dadu, pion, kartu hak milik, kartu angka serta kartu hijau dan merah. 2) pelaksanaan dan observasi, a) kegiatan awal, Sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu di ruang kelas kelompok B. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan do'a bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak. Disini peneliti mulai memperkenalkan media yang akan digunakan dalam

pembelajaran yang dimana media ini bersifat baru bagi anak, peneliti juga mendiskusikan aturan permainan monopoli cerdas ini dan menunjukkan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. b) kegiatan inti, Pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain ini dengan mengumpulkan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan siapa yang ingin bermain terlebih dahulu, disini anak terlihat begitu antusias dengan permainan monopoli cerdas ini walaupun permainan ini bersifat baru bagi anak. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melakukan permainan ini karna melihat bentuk dan cara bermain media yang unik dan tidak seperti biasanya.

Pada saat bermain ada beberapa anak yang masih terlihat bingung dikarenakan blm memahami cara bermain dan tidak berani untuk

melakukan kegiatan, peneliti melakukan penelitian ini dan melakukan penilaian berdasarkan instrument yang sudah disiapkan sambil memberikan catatan-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat ini peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c) kegiatan akhir, Pada saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Dimana anak juga diminta untuk merapihkan alat permainan yang sudah digunakan dan menaruh di tempat yang sudah disediakan guru setelah bermain.

Gambar Grafik 4.2 Diagram Batang Pengembangan 2 Kemampuan Kognitif Anak



Pada tahap pengembangan II, pada pengembangan 2 ini adalah: 1 peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2 peneliti meminta bantuan guru untuk mengajak anak untuk baris-berbaris di halaman sekolah, 3 Berdoa

bersama diruang kelas, 4 Melakukan persiapan bermain monopoli cerdas, 5 Membuat kesepakatan main bersama anak seperti memainkan permainan hingga selesai, mau menunggu giliran untuk bermain dan mau merapihkan permainan setelah digunakan atau setelah permainan

selesai dimainkan, 6 membagikan pion sebagai alat untuk anak berjalan memainkan permainan dan meletakkan pion masing-masing pada petak mulai, 7 membagikan uang kepada setiap pemain sebanyak 30 keping, 8 melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan urutan pemain, siapa yang mendapatkan jumlah angka dadu terbanyak maka ia memiliki kesempatan untuk bermain terlebih dahulu, 9 mengajak anak menghitung jumlah dari kebun buah yang ada pada petak permainan, 10 mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka, 11 pemain yang mendapat giliran pertama untuk bermain dapat melempar dadu, kemudian pemain menghitung jumlah mata dadu yang muncul setelah itu pindahkan pion ke jumlah mata dadu yang muncul pada petak. 12 kemudian Pemain menyusun kartu angka sesuai mata dadu yang muncul, 13 bila berhenti pada petak kebun buah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain dapat membelinya sesuai dengan harga yang tertera pada papan permainan tersebut atau bisa juga tidak membelinya, 14 bila pemain berhenti pada petak kebun buah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa kepada pemilik petak kebun buah tersebut dengan harga buah pada petak, 15 jika berhenti pada petak “pajak kebun buah”, maka pemain harus membayar 5 keping ke bank, 16 jika berhenti pada petak warna merah atau hijau maka pemain harus mengambil kartu merah atau hijau yang sudah disediakan, 17 setiap melewati petak “selesai” maka pemain berhak menerima uang sebanyak 3 keping, 18 jika pemain sudah melewati petak selesai

sebanyak 1 kali putaran maka permainan berakhir, 19 pemenang dari permainan ini ialah yang paling banyak memiliki uang serta hak milik kebun buah, 20 peneliti mencatat dan mengamati kemampuan kognitif anak melalui kegiatan main media monopoli cerdas, 21 peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak, 22 peneliti mengingatkan kembali waktu main anak segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak-anak selama belajar dan bermain menggunakan media monopoli cerdas.

Dimana pada saat refleksi ada sebagian anak yang menceritakan pengalamannya bermain menggunakan media monopoli cerdas ada yang senang melihat gambar kebun buah, melempar dadu, bermain dengan uang, dan melihat warna-warna dari kebun buah tersebut. Setelah refleksi dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah masukan selama belajar mengajar yang dilakukan peneliti oleh salah satu guru dari kelompok B dimana ada beberapa anak yang sudah mulai sedikit memahami cara bermain monopolinya dan solusi yang diberikan adalah dimana peneliti disini harus bisa meminta bantuan kepada guru untuk membantunya bercakap-cakap kepada anak untuk menjelaskan lebih detail lagi tentang bermain monopoli cerdas.

Berdasarkan hasil diatas, capaian capaian perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata pada pratindakan diatas dapat diketahui kemampuan kognitif anak kelompok B menunjukkan dari 10 orang anak, 1 orang anak mendapatkan hasil

persentase (46,88%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 2 orang anak dengan persentase (50%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 3 orang anak dengan persentase (53,13%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 2 orang anak dengan persentase (56,25%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang anak dengan persentase (59,38%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), dan 1 orang anak dengan persentase (68,75%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan),

Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan kognitif anak melalui permainan media monopoli cerdas di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata mencapai (54,69%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan monopoli cerdas guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di tahap pengembangan III.

Refleksi, Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan II pada pertemuan kedua bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata, pada tahap ini peneliti dan guru melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan belajar mengajar yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung.

Dalam kegiatan penelitian terdapat kekurangan dalam pelaksanaan yang perlu mendapatkan tindakan sehingga dapat diperbaiki pada tahap

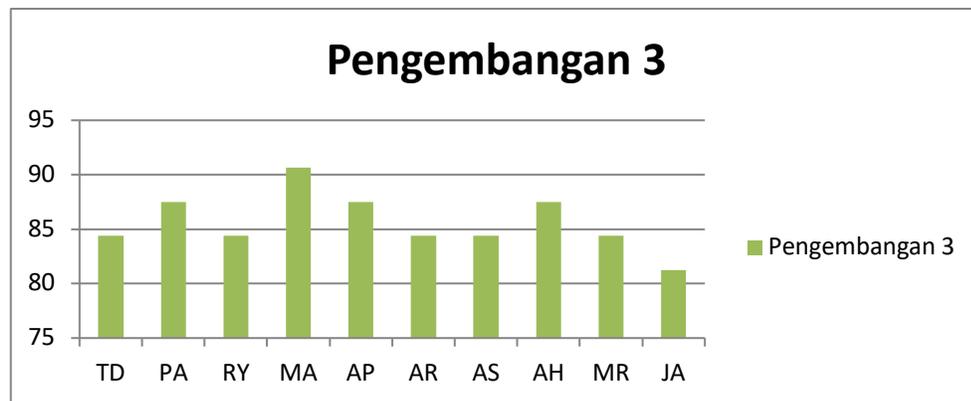
pengembangan III yaitu hanya beberapa anak yang mulai memahami cara bermain serta langkah-langkah bermain pada permainan monopoli cerdas adapun dimana peneliti disini harus bisa meminta bantuan kepada guru untuk membantunya bercakap-cakap kepada anak untuk menjelaskan lebih detail lagi tentang bermain monopoli cerdasitu sendiri.

Tahap pengembangan III. Berikut tahapan pengembangan III dalam melakukan permainan monopoli cerdas 1) perencanaan, Sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan monopoli cerdas seperti petak permainan, dadu, pion, kartu hak milik, kartu angka serta kartu hijau dan merah. 2) pelaksanaan dan observasi, a) kegiatan awal, Sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu di ruang kelas kelompok B. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan do'a bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak. Disini peneliti mulai memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang dimana media ini bersifat baru bagi anak, peneliti juga mendiskusikan aturan permainan monopoli cerdas ini dan menunjukkan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. b) kegiatan inti, Pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain ini

dengan mengumpulkan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan siapa yang ingin bermain terlebih dahulu, disini anak terlihat begitu antusias dengan permainan monopoli cerdas ini walaupun permainan ini bersifat baru bagi anak. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melakukan permainan ini karna melihat bentuk dan cara bermain media yang unik dan tidak seperti biasanya.

Pada saat bermain ada beberapa anak yang masih terlihat bingung dikarenakan blm memahami cara bermain dan tidak berani untuk melakukan kegiatan, peneliti melakukan penelitian ini dan

Gambar Grafik 4.3 Diagram Batang pengembangan 3 Kemampuan Kognitif anak



Pada tahap pengembangan pada pengembangan 3 ini adalah: 1 peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2 peneliti meminta bantuan guru untuk mengajak anak untuk baris-berbaris di halaman sekolah, 3 Berdoa bersama diruang kelas, 4 Melakukan persiapan bermain monopoli cerdas, 5 Membuat kesepakatan main bersama anak seperti memainkan permainan hingga selesai, mau menunggu giliran untuk bermain dan mau merapikan permainan setelah digunakan atau

melakukan penilaian berdasarkan instrument yang sudah disiapkan sambil memberikan catata-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat ini peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c) kegiatan akhir, Pada saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Dimana anak juga diminta untuk merapikan alat permainan yang sudah digunakan dan menaruh di tempat yang sudah disediakan guru setelah bermain.

setelah permainan selesai dimainkan, 6 membagikan pion sebagai alat untuk anak berjalan memainkan permainan dan meletakkan pion masing-masing pada petak mulai, 7 membagikan uang kepada setiap pemain sebanyak 30 keping, 8 melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan urutan pemain, siapa yang mendapatkan jumlah angka dadu terbanyak maka ia memiliki kesempatan untuk bermain terlebih dahulu, 9 mengajak anak menghitung jumlah dari kebun buah yang ada pada petak permainan, 10

mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka, 11 pemain yang mendapat giliran pertama untuk bermain dapat melempar dadu, kemudian pemain menghitung jumlah mata dadu yang muncul setelah itu pindahkan pion ke jumlah mata dadu yang muncul pada petak. 12 kemudian Pemain menyusun kartu angka sesuai mata dadu yang muncul, 13 bila berhenti pada petak kebun buah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain dapat membelinya sesuai dengan harga yang tertera pada papan permainan tersebut atau bisa juga tidak membelinya, 14 bila pemain berhenti pada petak kebun buah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa kepada pemilik petak kebun buah tersebut dengan harga buah pada petak, 15 jika berhenti pada petak “pajak kebun buah”, maka pemain harus membayar 5 keping ke bank, 16 jika berhenti pada petak warna merah atau hijau maka pemain harus mengambil kartu merah atau hijau yang sudah disediakan, 17 setiap melewati petak “selesai” maka pemain berhak menerima uang sebanyak 3 keping, 18 jika pemain sudah melewati petak selesai sebanyak 1 kali putaran maka permainan berakhir, 19 pemenang dari permainan ini ialah yang paling banyak memiliki uang serta hak milik kebun buah, 20 peneliti mencatat dan mengamati kemampuan kognitif anak melalui kegiatan main media monopoli cerdas, 21 peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak, 22 peneliti mengingatkan kembali waktu main anak segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak-anak

selama belajar dan bermain menggunakan media monopoli cerdas.

Dimana pada saat refleksi ada sebagian anak yang menceritakan pengalamannya bermain menggunakan media monopoli cerdas ada yang senang melihat gambar kebun buah, melempar dadu, dan melihat warna-warna dari kebun buah tersebut. Setelah refleksi dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah masukan selama belajar mengajar yang dilakukan peneliti oleh salah satu guru dari kelompok B dimana anak sudah faham cara bermain monopolinya dan solusi yang diberikan adalah dimana guru harus memberikan stimulasi menggunakan media monopoli cerdas agar anak tidak lupa dengan pembelajaran yang di dapat selama peneliti melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil diatas, capaian capaian perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata pda pratindakan diatas dapat diketahui kemampuan kognitif anak kelompok B menunjukkan dari 10 orang anak, 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (81,25%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), 5 orang anak dengan persentase (84,38%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik) 3 orang anak dengan persentase (87,50%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), dan 1 orang anak dengan persentase (90,63%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik).

Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan kognitif anak melalui permainan media monopoli cerdas di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata mencapai (85,63%)

dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan monopoli cerdas guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di tahap pengembangan III.

Refleksi, Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan III pada pertemuan ketiga bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata, pada tahap ini peneliti dan guru melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan belajar mengajar yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung. Anak-anak sudah mampu memahami kegiatan dan langkah-langkah bermain.

PEMBAHASAN

Berdasarkan rangkaian tahapan mulai dari tahap pengembangan I, tahap pengembangan II, dan tahap pengembangan III yang dilakukan dalam enam kali pertemuan telah menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli cerdas untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak selama penelitian berlangsung mengalami perkembangan.

Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui metode permainan "Monopoli Cerdas" pada kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata". Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif setiap anak dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar dan bermain yang mudah difahami, menarik serta menyenangkan bagi anak. Metode

permainan Monopoli Cerdas yang diberikan di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata pada kelompok B tahun ajaran 2023 dengan mengacu pada tahap perkembangan anak khususnya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Penerapan permainan ini dilakukan pada saat proses belajar mengajar dimulai, tujuan penelitian adalah menerapkan permainan Monopoli Cerdas guna menstimulasi dan merangsang kemampuan kognitif pada anak. Penelitian ini menggunakan tehnik pengembangan I, II, dan III dengan melakukan 6 kali pertemuan kepada anak, setiap tahap terdiri dari perencanaan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Subyek penelitian terdiri dari 10 orang anak. Data yang digunakan pula adalah kuantitatif deskriptif.

Kognitif adalah kemampuan seorang individu dalam berfikir yang meliputi proses pemecahan masalah, mengingat, serta mengambil keputusan. Kognitif dapat di stimulus melalui kegiatan bermain fuzzle, susun balok, bermain peran, dan juga bermain permainan tradisional seperti congklak, ular tangga bahkan permainan monopoli yang saya kembangkan ini. Kegiatan bermain diatas juga dapat membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan dirinya dan juga dapat memberi rasa senang kepada anak.

Wiyani (2014) berpendapat bahwa kognitif diartikan dengan empat pengertian atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran dan perasaan dan usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan pada aspek perkembangan kognitif kompetensi dan hasil belajar yang

diharapkan pada anak adalah mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Tahap selanjutnya setelah pengumpulan data adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan desain media monopoli cerdas yang akan dibuat, adapun desain yang sudah ditentukan oleh peneliti adalah: 1) Memilih baliho sebagai papan permainan karena tingkat keamanan yang sesuai untuk anak, 2) Ukuran baliho yang digunakan yaitu dengan diameter 70cm × 60cm, 3) Pembuatan 2 buah dadu, 4 buah pion, 12 kartu hak milik, 5 kartu hijau dan 5 kartu merah, serta 24 kartu angka yang dimana terbuat dari kardus dan kertas origami warna-warni agar terlihat lebih menarik untuk anak, 4) Dan terakhir ada uang logam bernilai rupiah sebagai alat tukar dalam permainan.

Selain menyiapkan desain media, pada tahap ini peneliti juga menyiapkan instrumen yang terdiri dari instrument observasi perkembangan kognitif anak kelompok B, dan lembar validasi media monopoli cerdas. Peneliti memutuskan untuk menggunakan semua item itu karena semua ahli menyetujui satu lembar instrument berisi 8 item untuk penelitian.

Setelah desain ditentukan dan instrumen penelitian di validasi, tahap selanjutnya adalah pengembangan produk. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah mengembangkan produk media monopoli cerdas yaitu sebagai berikut:

- 1.)Memilih bahan yang bagus
- 2.)Baliho dengan diameter 70cm × 60cm yang sudah ditetapkan sebagai bahan untuk menjadi papan permainan
- 3.)Pembuatan 2 buah dadu, 4 buah pion, 12 kartu hak milik, 5 kartu hijau dan 5 kartu merah, serta 24 kartu angka yang dimana terbuat dari kardus dan kertas origami warna-warni agar terlihat lebih menarik untuk anak
- 4.)Dan terakhir ada uang logam bernilai rupiah sebagai alat tukar dalam permainan.

Pada tahap pengembangan I, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan permainan media monopoli cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak masih dalam kategori Mulai Berkembang dengan persentase keseluruhan sebesar 33,75% dikarenakan adanya hambatan dalam pengembangan I ini yaitu pada saat berdoa ada beberapa anak yang masih kurang fokus ada yang bermain, peneliti juga kurang berkoordinasi dengan guru saat menyiapkan anak sebelum melakukan permainan, beberapa aturan dan langkah-langkah dalam permainan yang kurang terlaksana saat permainan berlangsung, serta kesepakatan main yang belum terlaksana secara penuh. Oleh karena itu, peneliti harus memperbaiki pada tahap pengembangan II.

Pada tahap pengembangan II hasil kegiatan pengembangan permainan monopoli cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase keseluruhan 54,69%, adapun hambatan yang terjadi pada tahap

pengembangan II yaitu ada beberapa anak yang masih kurang fokus pada saat penyampaian langkah-langkah bermain permainan monopoli cerdas dan ada juga beberapa anak yang belum memahami langkah-langkah bermain monopoli cerdas. Oleh karena itu peneliti mengembangkan permainan monopoli cerdas ini ke tahap pengembangan III.

Pada tahap pengembangan III, hasil pengembangan permainan monopoli cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kembali mengalami peningkatan dan masuk kedalam kategori Berkembang Sangat Baik dengan persentase keseluruhan 90,63%, hambatan yang terjadi pada tahap pengembangan III ini hanya saja terletak pada

kefokusan anak pada

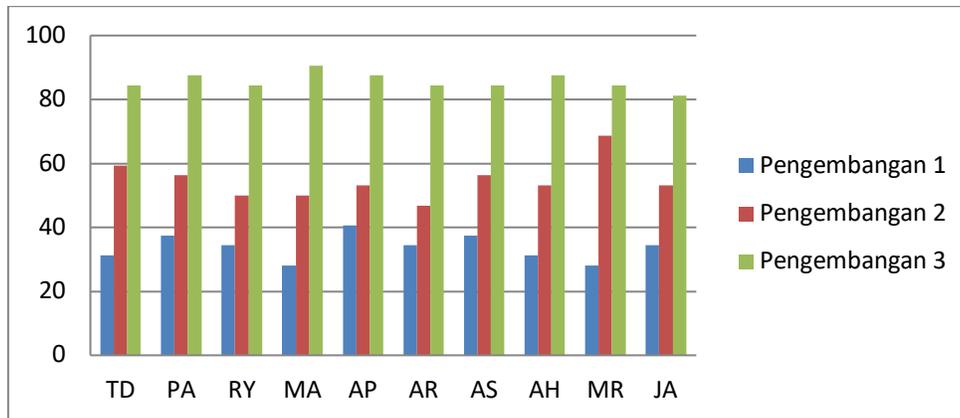
saat peneliti menjelaskan tentang langkah-langkah bermain monopoli cerdas

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan I, pengembangan II, dan pengembangan III pengembangan kognitif anak anak kelompok B dapat dikatakan meningkat. Hal ini dikarenakan perolehan pada masing-masing tahapan pengembangan mengalami peningkatan atau pengembangan.

Adapun pengembangan hasil perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata sebagai berikut:

Gambar 5.1 Diagram Batang Pengembangan 1, Pengembangan 2, Pengembangan 3

Kemampuan Kognitif Anak



Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa apabila permainan monopoli cerdas dapat dilakukan dengan langkah yang baik dan tepat, maka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata tahun 2024.

Secara keeluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa yang diterapkan

oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena dalam penerapan pembelajaran menggunakan media monopoli cerdas ini mampu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. Sepeti anak dapat memahami langkah-langkah main monopoli cerdas walaupun secara bertahap baik dari pengembangan 1, pengembangan 2, dan

pengembangan 3 persentase setiap anak mengalami peningkatan.

Beberapa pengembangan tersebut dapat terlihat dengan cara memperlihatkan hambatan dan kekurangan yang terdapat pada pengembang

sebelumnya dan mampu memperbaiki hambatan dan kekurangan tersebut pada tahap pengembangan selanjutnya dan dari hasil keseluruhan penelitian dari tahap I, II, dan III terdapat perkembangan yang cukup baik, baik dari individu maupun keseluruhan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli cerdas ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata Tahun 2024.

Temuan-temuan, Adapun temuan-temuan yang ditemukan saat penelitian yakni menunjukkan bahwa media yang digunakan untuk tingkat kesulitannya cukup sulit untuk anak dimana karena permainan ini bersifat baru bagi anak. Kesulitan yang dialami oleh anak ini terdapat pada langkah-langkah bermainnya dimana permainan monopoli cerdas ini juga memakan waktu yang cukup lama sehingga ada juga beberapa anak yang bosan dengan permainan ini tetapi lebih banyak anak yang menyukai permainan ini karena menurut mereka permainan ini menyenangkan dan mereka senang melihat buah yang berwarna-warni serta jenis buahnya yang beragam. Pada tahap pengumpulan data awal, peneliti melakukan studi lapangan menemukan fakta bahwa pembelajaran menggunakan media permainan kurang di manfaatkan di TK Kartini ini. Di dalam pembelajaran serta cara menstimulus kognitif pada

anak hanya mengacu kepada papan tulis saja padahal banyak sekali media yang dimiliki namun kurang dimanfaatkan oleh guru. Selain studi lapangan, peneliti juga melakukan studi pustaka sehingga peneliti memperoleh teori-teori ahli yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dengan medi monopoli. Teori tersebut kemudian dijadikan referesnsi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yng telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media monopoli cerdas yang dihasilkan dapat memberikan stimulasi kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata. Pengemangan media ini dapat dikatakan layak dalam mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun karena pada setiap tahapan penelitian terdapat peningkatan, dapat dilihat dari tahap pengembangan I-III. Berikut rata-rata yang dihasilkan dari tahapan penelitian, tahap pengembangan 1 dengan skor 33,75% (mulai berkembang) tahap pengembangan 2 dengan skor 54,69% (berkembang sesuai harapan) dan tahap pengembangan 3 dengan skor 85,63% (berkembang sangat baik).

REFERENSI

Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia*

- Dini. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Alat Permainan Edukatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Fahrudin, dkk. (2020). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal pendidikan dasar dan anak Indonesia* 1 (4) 139-145.
- Listiawati. (2023). Identifikasi Pemanfaatan APE Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD se-Kecamatan Praya. *Eprints.unram.ac.id*, Vol 4 No. 3.
- Fadillah M. (2016). Pengembangan Permainan Monopoli Raksasa Edukatif (MONKRED) Sebagai Media Untuk Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini. *e-Journal.unipma.ac.id*, Vol 4, Nomor 1.
- Jalilah M, & Alam. (2018). Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli. *Journal.ikipsiliwangi.ac.id*, Jil. 1 Nomor 6.
- Karim dkk (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Madura.
- Thorboni M & Mumtaz F. (2019). *Manfaat Bermain Menggunakan Media Monopoli Bagi pendidikan Anak Usia dini*. Bandung: Balai Pustaka.
- Piaget. (2018). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Widyati, S & Rinakit, A.K. (2020) *Sejarah Monopoli*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- N nurhasanah, dkk. (2020). Identifikasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di Gugus 1 Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Indonesian journal of elementary and childhood education* 1(4), 155-162
- Mu'min S.A (2013). Tahap Perkembangan Kognitif anak usia dini. *e-journal.iainkendari* Vol 8 Nomor 6.
- Susanto, A. P. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak. KINDERGARTEN: *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124-132.
- Siti NH, Khamim ZP. (2015). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Journal of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Vol 7 Nomor 16.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Astini, B.N dkk. (2022). Pengaruh media fuzzle terhadap perkembangan kognitif anak. *journal of classroom Action Ressearch* 4 (3) 97-105