

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA SHAZIA PALEMBANG

Melinda Puspita Sari Jaya¹, Gusti Wahyuni², Syarwani Ahmad³

^{1,2,3}Program Studi PG PAUD, FKIP, Universitas PGRI, Palembang, Indonesia

Email: gustiwahyuni53@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh dalam penggunaan alat permainan monopoli terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun di RA Shazia Palembang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dalam Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Shazia Palembang. Penelitian ini dilakukan di salah satu lembaga pendidikan formal yaitu RA Shazia Palembang, penelitian dilaksanakan selama 3 bulan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen, terdapat 2 kelas disini yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Jumlah sample yang menjadi objek penelitian adalah 35 siswa. Kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B1 Sebagai kelas kontrol. Metode pengambilan data menggunakan tehnik obsevasi, anekdot, dan dokumentasi. Sedangkan untuk proses analisa data, peneliti menggunakan uji t. Pada penelitian ini diperoleh hasil t hitung sebesar 3,00 dimana nilai t tabel sebesar 2.02 pada taraf signifikansi 0,05 dan dengan uji satu pihak. Karena nilai t yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel $3.00 > 2.02$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan menggunakan metode monopoli di RA Shazia Palembang

Kata Kunci: *Pengaruh,Alat Permainan Monopoli,Kemampuan Kognitif*

THE EFFECT OF USE OF MONOPOLY GAME TOOLS ON EARLY CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY AT RA SHAZIA PALEMBANG

ABSTRACT

The problems above, the formulation of the problem in this study is whether there is influence in the use of monopoly game tools on the cognitive development of children aged 5-6 years at RA Shazia Palembang? The purpose of this study was to determine the effect of the use of Monopoly Game Tools on the cognitive development of children aged 5-6 years at RA Shazia Palembang. This research was conducted at one of the formal educational institutions, namely RA Shazia Palembang, the research was carried out for 3 months. In this study the method used was the experimental method with the type of quasi-experimental research, there were 2 classes here, namely the experimental and control classes. The number of samples that became the object of research was 35 students. Class B2 as the experimental class and class B1 as the control class. Methods of data collection using observation techniques, anecdotes, and documentation. As for the process of data analysis, researchers used the t test. In this study, the t-count results were 3.00, where the t-table value was 2.02 at a significance level of 0.05 and with a one-sided test. Because the t value obtained is greater than the t table value $3.00 > 2.02$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative (H_a) is accepted. This means that there is an increase in early childhood numeracy skills using the monopoly method at RA Shazia Palembang

Keywords: *Influence, Monopoly Game Tool, Cognitive Ability*

PENDAHULUAN

Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahapan praoperasional kongkrit (2-7 tahun) dalam kemampuan kognitifnya adalah tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, warna dan hubungan benda-benda yang didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya, serta anak mampu untuk belajar memecahkan masalahnya sehari-hari, dan menemukan jawaban dari hukum sebab akibat, berfikir logis serta berfikir simbolik.

Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan kepada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Sedangkan capaian perkembangan dari mengenal huruf yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun adalah mengenal lambang huruf dengan indikator anak mampu menyebutkan lambang huruf dan mampu menunjukkan lambang huruf.

Anak usia dini perlu dikenalkan lambang huruf sejak dini karena dengan mengenal lambang huruf anak akan mudah berinteraksi dengan lingkungan, mampu merangkai huruf menjadi kata yang bermakna serta mampu melafalkan atau menyebutkan bunyi huruf dengan benar. Dalam penelitian dari Hanim & Simatupang (2019, hal.4) yang berjudul Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep

Bilangan dengan Media Monopoli Modifikasi pada Anak Usia 5-6 tahun di TK AL Virtue Sidoarjo, Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan 1-20 untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan 1-20 dengan lambang bilangan, melalui media monopoli modifikasi. Subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I aktivitas guru sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 87,5%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 59,4% pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84,4%. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebesar 41,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,15%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media monopoli modifikasi dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan di TK Al Virtue Sidoarjo.

Berdasarkan hasil pengamatan awal untuk aspek perkembangan kognitif di RA Shazia Palembang, anak usia 5-6 tahun pada kemampuan mengenal lambang huruf dengan indikator mampu menyebutkan lambang bilangan belum tercapai. Hal ini dibuktikan ketika anak diminta untuk menyebutkan dan

menunjukkan lambang bilangan anak masih bingung.. Dari 18 anak, hanya 6 anak yang mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang huruf dengan benar.

Peneliti mengadakan perubahan dalam hal mengajar, terutama dalam penggunaan media. Media atau alat peraga harus yang sesuai, menarik, bervariasi dan mudah digunakan serta tidak membahayakan. Dalam hal ini peneliti, menggunakan media monopoli sebagai alat peraga yang berguna dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan penelitian dan membahasnya dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Rashazia Palembang”.

METODE PENELITIAN

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022, tepatnya selama 2 bulan, mulai dari bulan Februari 2022 sampai dengan akhir Maret 2022. Waktu untuk mengajar adalah tiga (3) kali pertemuan dengan siswa. Penelitian ini dilakukan di salah satu lembaga pendidikan formal yaitu RA Shazia Palembang Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2018, hal.65) metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimen dengan penelitian yang lain. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan monopoli terhadap perkembangan kognitif pada siswa. Desain Penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Desain Penelitian Quasi Experimental

R	X	01
R		02

Dalam desain ini terdapat 2 kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok yang diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok kontrol*.

Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah (01:02). Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda, pakai statistik *t-test* misalnya. Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Cluster Random sampling*. Menurut Hasan (2018, hal.7) dalam teknik ini menghendaki adanya kelompok-kelompok dalam pengambilan sampel berdasarkan atas kelompok-kelompok yang ada pada populasi. Jadi populasi sengaja di pandang berkelompok-kelompok, kemudian kelompok itu tercermin pada sampel. 35 Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu:

- a. Kelas B2 sebagai kelas control yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional
- b. Kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

2.1.1. Teknik Observasi

Observasi berarti pengamatan dan catatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, peneliti menggunakan teknik ini untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang terjadi selama penelitian. Menurut Sugiyono (2018, hal.54) observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung lapangan untuk mendapatkan

informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti. Masitoh (2020, hal.76) menjelaskan teknik observasi dilakukan guna untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan, yang selanjutnya diinterpretasikan menjadi sebuah permasalahan yang akan ditindak lanjuti ke dalam sebuah penelitian. Teknik observasi juga dilakukan dalam hal mengetahui hasil kegiatan belajar guru dan anak Dalam hal ini peneliti mengadakan penelitian dengan cara mengumpulkan data secara langsung, melalui pengamatan di lapangan terhadap aktivitas yang akan dilakukan untuk mendapatkan data tertulis yang dianggap relevan. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan pedoman checklist untuk mengetahui keadaan yang terjadi di tempat penelitian.

2.1.2. Anekdota

Selama kegiatan pelaksanaan program di kelas atau di halaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa. Situasi itu perlu dicatat guru. Guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok.

USIA : 5-6 TAHUN
 HARI / TANGGAL :
 TAHUN AJARAN :
 NAMA TK : RA Shazia Palembang

Tabel 2
Tabel Catatan Anekdota

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

2.1.3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

2.2. Teknik Analisis Data

2.2.1 Uji t

Pengolahan data nilai dilakukan dengan menghitung nilai dan deviasi dari keseluruhan nilai untuk mencari t hitung dan membandingkan hasilnya pada t tabel. Data angket dilakukan dengan menghitung persentase perolehan jawaban dari masing-masing butir pertanyaan di dalam angket untuk kemudian diinterpretasikan. Pengolahan data dilakukan terhadap instrumen penelitian berupa tes dan angket dengan ketentuan sebagai berikut:

- Mengolah data tes dan mencari t-hitung

$$t = \frac{\sum D}{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}$$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

$\sum D$ = Total gain (*pretest posttest*) mutlak

N = Jumlah Sample

$\sum D^2$ = Kuadrat Deviasi

- Memberikan interpretasi berdasarkan t_{table}
 H_k diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{table}$
 H_k ditolak apabila nilai $t_{hitung} < t_{table}$

2.2.2 Kriteria Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji t (uji perbedaan dua rata) dengan rumus sebagai berikut :

1. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$: Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga ilmu pengetahuan alam
 $H_1: \mu_1 > \mu_2$: Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional

2. Taraf signifikansi (α) 5% = 0,05

3. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

t = nilai uji hipotesis

X_1 = Mean kelas eksperimen

X_2 = mean kelas kontrol

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas control

$$4. \text{ Daerah krisis} = \{t_{hit} | t_{hit} > t_{0.05;60}\}$$

5. Keputusan Uji

Jika nilai statistik uji amatan berada di daerah kritis, maka H_0 ditolak.

Sebaliknya, jika nilai statistik uji amatan tidak berada di daerah kritis, maka H_0 diterima.

6. Kesimpulan

Apabila $t_{hit} \leq t_{0.05}$, dikatakan Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga ilmu pengetahuan alam. Sedangkan apabila $t_{hit} > t_{0.05}$, maka dikatakan bahwa Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Post Test

Tabel 1. Nilai Post-test Kelompok Eksperimen B1

Nam a	Butir Soal	Total Score	%	Ket	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$
1	12	16	80	BSB	0	0
2	12	15	70	BSH	-10	100
3	12	15	75	BSH	-5	25
4	12	16	80	BSB	0	0
5	12	17	85	BSB	5	25
6	12	17	85	BSB	5	25
7	12	15	70	BSH	9	25
8	12	18	90	BSB	10	100
9	12	17	85	BSB	-5	25
10	12	16	80	BSB	0	0
11	12	15	75	BSH	-5	25
12	12	18	90	BSB	10	100
13	12	15	75	BSH	6	36
14	12	17	85	BSB	5	25
15	12	16	80	BSB	0	0
16	12	16	80	BSB	0	0
17	12	15	75	BSH	-5	25
18	12	16	80	BSB	0	0
19	12	17	85	BSB	-5	25
20	12	18	90	BSB	10	100
21	12	15	75	BSH	-5	25
22	12	15	75	BSH	-5	25
23	12	17	85	BSB	5	25
24	12	15	75	BSH	-5	25
25	12	13	65	MB	-15	225
Total		199				1042
		0				
Aver age		80				

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai total siswa adalah 1990. Untuk mendapatkan nilai rata-rata post-test pada kelompok eksperimen, nilai total siswa dibagi dengan jumlah siswa 25 dan nilai rata-ratanya adalah 80.

$$\text{Total score } \sum X_1 = 1990$$

$$\text{Mean } (X) = \frac{\sum X_1}{n}$$

$$X = \frac{1990}{25} = 80$$

$$\text{Variance } S_1^2 = \frac{1042}{25-1}$$

$$S_1^2 = \frac{1042}{24}$$

$$S_1^2 = 43.41$$

Tabel 2. Nilai Posttest Kelompok Kontrol B2

Nama	Butir Soal	Total Score	%	Ket	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$
1	12	17	85	BSH	10	100
2	12	15	75	MB	-0	0
3	12	15	75	MB	-0	0
4	12	14	70	BSH	-5	25
5	12	15	75	MB	0	0
6	12	16	80	BSH	5	25
7	12	13	65	MB	-10	100
8	12	16	80	MB	5	25
9	12	16	80	MB	5	25
10	12	14	70	MB	-5	25
Total			755			325
Aver age			75			

$$\text{Total score } \sum X_1 = 755$$

$$\text{Mean } (X) = \frac{\sum X_1}{n}$$

$$X = \frac{755}{10} = 75.5$$

$$\text{Variance } S_1^2 = \frac{325}{10-1}$$

$$S_1^2 = \frac{325}{9}$$

$$S_1^2 = 36.1$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan dari kegiatan pre test dan post test, selanjutnya akan di lakukan perhitungan menggunakan uji t-test untuk mengukur apakah ada peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode monopoli.

Uji t-test

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{80-75}{\sqrt{\frac{43.4}{35} + \frac{36.1}{35}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{1.24+1.03}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{2.27}}$$

$$t = \frac{5}{15.0}$$

$$t = 3.00$$

$$\begin{aligned} t_{obt} &> t_{tab} \\ 3.00 &> 2.02 \end{aligned}$$

Pada penelitian ini diperoleh hasil t hitung sebesar 3,00 dimana nilai t tabel sebesar 2.02 pada taraf signifikansi 0,05 dan dengan uji satu pihak. Karena nilai t yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel $3.00 > 2.02$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan menggunakan metode monopoli di RA Shazia Palembang.

Pembahasan

Berdasarkan derajat kebebasan (df) pembilang dan penyebut adalah 35. Pada taraf signifikansi 0,05, F -tabel harus melebihi 2.02 sebagai nilai kritisnya. F -test lebih besar dari F -tabel ($3.00 < 2.02$). Jadi, varians dari pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Artinya rata-rata kemampuan berhitung siswa sebelum menggunakan metode monopoli pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional memiliki tingkat yang berbeda.

Rata-rata nilai post-test siswa pada kelompok eksperimen adalah 80. Nilai tertinggi 90 dicapai oleh tiga siswa dan nilai terendah 65 dicapai oleh satu siswa. Nilai rata-rata post-test siswa kelompok kontrol adalah 80. Sedangkan Nilai tertinggi pada post test 85 dicapai oleh satu siswa dan nilai terendah 65 dicapai oleh satu siswa. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara nilai post-test siswa pada kelompok eksperimen

dan nilai post-test pada kelompok kontrol. Skor siswa pada post-test pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pada post-test pada kelompok kontrol. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan kepada siswa dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam peningkatan berhitung.

Selain itu, t yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesis alternatif dengan tingkat signifikansi 0,05 diterima, karena hasil perhitungan rumus independent t -test adalah 3.00, t yang diperoleh lebih tinggi dari nilai kritis 2.02. Hal ini berarti efektif untuk mengajarkan berhitung dengan menggunakan Metode Monopoli Pada anak usia dini di RA Shazia Palembang.

Hal ini juga didukung dengan penelitian dari Jalilah & Alam (2018) menjelaskan Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir yang terdapat pengetahuan, kecerdasan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Pembelajaran yang efektif bagi pendidikan anak usia dini, perlu ditunjang oleh lingkungan dan suasana belajar yang kondusif, melalui kegiatan bermain. Untuk membiasakan anak berfikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah, peneliti menggunakan media permainan monopoli untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Elekrika. Penelitian dilakukan dengan metode kuasi eksperimen pretest dan posttest pada kelompok

eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebesar 34,167% sedangkan kontrol sebesar 20,875%. Peningkatan ini juga terlihat dari hasil nilai persentase pada uji N-gain dengan nilai sebesar 29,142 % pada eksperimen dan kontrol sebesar 20,571 %. Ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah kelompok yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih baik dari kelompok yang menggunakan pembelajaran biasa.

Kemudian Di Dukung Oleh Penelitian Dari Astiti,Dkk (2015) Yang Berjudul Penerapan Metode Bermain Dengan Media Monopoly Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak yang Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Singaraja setelah diterapkan metode bermain dengan media monopoly. Pada siklus I sebesar 65,15% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,53% yang berada pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan kemampuan membilang sebesar 19,38% pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Singaraja.

Dari 2 penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa metode Monopoli dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran yang mereka alami sangat menyenangkan dan menggembirakan seperti prinsip belajar peserta didik yaitu

bermain sambil belajar. Karena pada hakikatnya, peserta didik memiliki potensi dalam perkembangan kemampuan berhitung anak. Potensi ini perlu dirangsang sejak dini agar dapat terwujud. Untuk itu perlu dorongan dari luar atau dari individu itu sendiri sehingga tercipta keinginan peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, permainan monopoli juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aspek lain dalam peningkatan hasil pembelajaran di sekolah. Menurut riset yang dilakukan oleh *Maqfiroh,dkk* (2020) pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi, observasi, dan angket/kuisisioner. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan tipe Borg and Gall, karena tipe ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Tahapan penelitian terdiri dari tahap mengidentifikasi masalah, tahap pengumpulan data, tahap mendesain produk, tahap validasi desain produk, tahap revisi desain produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap uji coba pemakaian. Uji pengembangan media MOTIF (Monopoli

Edukatif) terdiri dari uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Hasil pengembangan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator praktisi. Pembelajaran dikategorikan efektif dilihat dari aktivitas anak yang menunjukkan nilai di atas rata-rata, respon guru yang positif ketika mengajar menggunakan media monopoli edukatif, dan anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase di atas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik.

Selain itu penelitian dari Putri, dkk (2021) menerangkan bahwa Permainan monopoli merupakan permainan yang dikembangkan dan dimainkan di atas papan permainan yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 5-6 tahun dengan tema tanaman yang terdiri dari dua buah dadu, satu dek kartu berwarna merah, kartu hijau, kartu angka, kartu huruf dan uang sebagai alat tukar. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, dokumentasi dan uji ahli. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi. Data dianalisis secara kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Gerantung Kecamatan Praya Tengah untuk mengetahui kemampuan kognitif, bahasa dan sosial emosional anak usia dini

menggunakan permainan monopoli yang sudah dikembangkan. Hasil uji coba permainan pada subyek dengan jumlah empat orang anak usia 5-6 tahun menghasilkan perubahan pada langkah-langkah dan cara bermain agar tepat digunakan pada anak. Hasil penelitian ini adalah pengembangan permainan monopoli yang terdiri dari 17 langkah permainan Berdasarkan uji efektivitas dalam mengukur kemampuan kognitif, bahasa dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil bahwa permainan monopoli ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif dengan kategori tinggi, kemampuan bahasa dengan kategori sedang dan kemampuan sosial emosional anak dengan kategori tinggi. Dari hasil uji efektivitas permainan secara kelompok menunjukkan bahwa 100% subyek mengalami peningkatan kemampuan kognitif, bahasa dan sosial emosional. Dari 2 penjelasan diatas, permainan monopoli merupakan jenis permainan yang sederhana dan mempunyai banyak manfaat dalam peningkatan kemampuan anak usia dini, selain dapat meningkatkan aspek kognitif anak dalam mengenal angka dan berhitung, permainan monopoli juga dapat meningkatkan kemampuan sosial, motorik halus, dan mengembangkan kemampuan kebahasaan anak dalam kehidupan mereka sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat efektivitas peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode monopoli di RA Shazia Palembang dari pada pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3.00$ dan $t(0,05;42) = 2.02$, pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, maka $t_{hitung} > t(0,05;42)$, akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode monopoli di RA Shazia Palembang. Permainan monopoli sendiri merupakan permainan monopoli yang telah dimodifikasi agar sesuai dimainkan untuk anak usia 5-6 tahun. Permainan monopoli yang sudah dikembangkan ini sudah layak dan dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru dalam proses kegiatan bermain. Permainan monopoli dapat menarik minat anak untuk pengalaman belajar yang baru untuk anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Purwanto, "Peran Pendidik Dalam Menciptakan Kelas Yang Berkarakter Di Sekolah Dasar," *J. PGSD Musi*, vol. 4, no. 2, pp. 148–162, 2021.
- Purwanto, "Kepemimpinan Kepala Sekolah Yang Efektif Di SMAN Negeri Kota Palembang," *Util. J. Ilm. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 5, no. 01 SE-Articles, Feb. 2021, doi: 10.30599/utility.v5i01.1160.
- Mumtazah and L. Romah, "Implementasi Prinsip-prinsip Montessori dalam Pembelajaran AUD," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 91–102, 2019, doi: 10.14421/jga.2018.32-03.
- Mangait, T. Sitinjak, D. Anzelina, S. Mahulae, and P. J. Silaban, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Montessori pada Siswa Sekolah Dasar Bisron Mangait Tua Sitinjak 1 □ , Dewi Anzelina 2 , Saut Mahulae 3 , Patri Janson Silaban 4," *Jurnalbasicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3566–3578, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1008> ISSN.
- Khotimatus Sangadah and J. Kartawidjaja, "Implementasi Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Pada Anak Usia Dini Di Brainy Bunch International Islamic Montessori School Malaysia," Universitas Islam Indonesia, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Masyrofah, "Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini Masyrofah," *As-Sibyan J.*, vol. 2, no. 2, pp. 105–116, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1341>.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 1st ed. Bandung: Rajawali Press, 2021.
- Sumitra, "Proses Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Penelitian Deskriptif Di PAUD Assya'adiyah Kab. Bandung Barat)," *J. Empower.*, vol. 4, no. 1, pp. 60–70, 2014, [Online]. Available: <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/573/390>.
- Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, 3rd ed. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016.
- Syahza, *Metodologi Penelitian , Edisi*

- Revisi Tahun 2021*, 3rd ed., no. September. Pekanbaru: UR Press, 2021.
- J. Fraenkle, N. Wallen, and H. Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*, 8th ed. New York, USA: McGraw-Hill, 2012.
- Buhaira, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.
- Elytasari, "Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *J. Arraniry*, vol. 3, no. 1, pp. 59–73, 2017.
- Paramita, *Jatuh hati pada Montessori*. Bentang B first, 2017.
- Yani, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jumat Di Kelas VII Di Mts. Al-Hasanah Medan," UIN Sumatera Utara, 2017.
- Montessori, *Metode Montessori*, 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita*, vol. 3, no. 1, p. 242904, 2015.
- Suardi, *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Theodora Dian Widyaningrum, "Pengembangan Alat Peraga Montessori Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas II SD.," 2017.
- Syefriani Darnis, "Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini," *J. Caksana - Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- Lubna, "Isu-Isu Pendidikan di Indonesia: Inovasi Kurikulum dan Peningkatan Profesionalitas Guru," *Soc. J. Jur. Pendidik. IPS Ekon.*, vol. xii, pp. 16–25, 2014, doi: <https://doi.org/10.20414/society.v5i2.1455>.
- Wulandari, Saifuddin, and J. A. Muzakki, "Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam," *J. Pendidik. Anak*, vol. Vol. 4, no. 2, pp. 1–19, 2018, [Online]. Available: www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad Email.
- Paramita, *Montessori: Keajaiban Membaca Tanpa Mengeja*. Bentang Pustaka, 2020.