

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MATEMATIKA MELALUI BERMAIN MONOPOLI MAK (MATEMATIKA ASYIK) ROUND DENGAN MEDIA LOOSEPART

Ifa Putri Wahyuhidayati¹, Rachmawati^{2*}

^{1,2} Universitas Insan Budi Utomo, Indonesia

putriraisa095@gmail.com¹, rachmawati603@gmail.com^{2*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kemampuan kognitif melalui bermain monopoli dengan media loosepart pada anak kelompok A di TK Darul Hikmah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelompok A di TK Darul Hikmah yang berjumlah 10 anak. Objek penelitian adalah kemampuan kognitif anak melalui media monopoli MAK Round. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: observasi, wawancara / tanya jawab, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi yang sudah divalidasi oleh para ahli. Indikator perkembangan kognitif yang diteliti meliputi empat standart perkembangan yaitu mengenal klasifikasi sederhana, mengenal bilangan, mengenal operasi hitung, mengenal bentuk geometri. Penelitian ini terdapat 2 siklus. Sebelum diberikan perlakuan (prasiklus) dengan menggunakan monopoli MAK Round dari empat standart perkembangan kemampuan kognitif, hanya ada satu standart perkembangan yang diatas standart rata-rata ketuntasan yaitu mengenal bilangan dengan rata-rata 30,5 dan persentase 76,25 %. Setelah diadakan perlakuan pada siklus 1, empat standart perkembangan mengalami kenaikan dan semuanya telah diatas standart rata-rata ketuntasan.

Kata Kunci: Monopoli, kognitif, loosepart.

Abstract

This research aims to determine the increase in the development of cognitive abilities through playing monopoly with loosepart media in group A children at DARUL HIKMAH Kindergarten. This type of research is classroom action research. Each cycle consists of four stages, namely (1) action planning, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. The subjects of this research were group A at DARUL HIKMAH Kindergarten, totaling 10 children. The object of research is children's cognitive abilities through the monopoly media MAK ROUND. Data collection techniques used in this research include: observation, interviews/question and answer, and

documentation. The research instrument used in this research is an observation sheet that has been validated by experts. The cognitive development indicators studied include four development standards, namely recognizing simple classifications, recognizing numbers, recognizing arithmetic operations, and recognizing geometric shapes. Before being given treatment (pre-cycle) using MONOPOLY MAK ROUND, of the four standards for the development of cognitive abilities, there was only one development standard that was above the average standard of completeness, namely recognizing numbers with an average of 30.5 and a percentage of 76.25%. After treatment in cycle I, four development standards increased and all of them were above the average completion standard.

Keywords : Monopoly, cognitive capability, loosepart.

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak atau yang biasa dikenal sebagai TK merupakan salah satu satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bagi anak usia empat hingga enam tahun yang berada di jalur Pendidikan formal dan satuan Pendidikan yang dipersiapkan untuk menuju ke jenjang berikutnya yaitu pendidikan dasar. Luluk (2020) menjelaskan bahwa sesuai pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1) berisi Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar. Dan pada pasal 28 ayat (3), yaitu Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak, *Raudhatul Atfal (RA)*, atau bentuk lain yang sederajat. Dijelaskan juga pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (14) menjelaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut pasal tersebut, diketahui bahwa tugas dari satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) terhadap anak didiknya yang mencakup usia empat tahun sampai enam tahun yaitu untuk membina tumbuh kembang anak yang mencakup 6 aspek perkembangan yaitu perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional, dan seni, supaya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan usia perkembangannya agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya. Salah satu perkembangan yang perlu digali adalah perkembangan kognitif. Kognitif adalah seluruh aktivitas mental yang dapat membuat seseorang mampu menghubungkan, mempertimbangkan, menalar

dan menilai suatu kejadian/peristiwa, sehingga akan didapatkan pengetahuan setelahnya. Menurut Masrokhah (2022) pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Prinsip Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) yaitu adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Menurut Takdiroatun (2020) aktivitas-aktivitas di kelas yang diprakarsai dan dirancang guru dapat dikatakan bermain apabila menyediakan berbagai pilihan bagi anak, menyenangkan, dan ada interaksi dengan anak. Bermain merupakan sarana terbaik untuk mengembangkan potensi anak yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional, dan seni. Prinsip bermain sendiri mengandung arti dengan proses yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa paksaan dari luar pada anak, dan lebih mementingkan mengeksplorasi potensi diri dari anak daripada hasil akhir. Oleh karena itu, pendekatan dengan metode bermain dalam mengembangkan kognitif anak dapat membuat suasana menjadi menyenangkan. Jika tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, maka akan lebih mudah untuk anak-anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredkamp & Copple, 1997). Melalui bermain, anak memiliki kesempatan dalam menggunakan indranya, seperti menyentuh, melihat, mendengarkan, mencium objek untuk mengetahui sifat-sifatnya. Dari pengindraan tersebut itulah, anak akan mendapatkan informasi, fakta-fakta, serta pengalaman yang menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

Permasalahan yang dialami anak didik di kelompok A2 TK Darul Hikmah, dari 10 anak masih terdapat 9 anak yang kesulitan dalam membilang angka 1-10, menghitung benda/objek dalam gambar masih kesulitan atau ada yang terlewat, belum mengenal beberapa warna, belum mengerti macam-macam bentuk geometri, masih kurangnya pengetahuan umum akan benda-benda disekitarnya, kurang peka indranya dalam merasakan benda-benda disekitar, kurang kosa kata bahasa. Permasalahan yang terjadi pada anak didik kelompok A TK Darul Hikmah tersebut

disebabkan karena kurang terampilnya pendidik dalam menstimulasi anak didiknya. Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, tetapi bukan pada anak. Dalam menggunakan media pembelajar, masih menggunakan lembar kerja, penjelasan secara lisan, terkadang juga video, kurang dalam menggunakan objek secara nyata. Dalam mengenalkan konsep bilangan dan bentuk masih menggunakan metode menuliskan / menggambarkan di papan tulis atau media cetak. Pendidik kurang melibatkan anak dalam proses pembelajaran, permainan yang belum bervariasi dan masih monoton menjadikan anak didik cepat bosan, mengerjakan dengan terburu-buru, anak didik kurang aktif, kurang mengenal konsep bilangan, bentuk geometri, warna, dan tekstur.

Menurut Anggraheni, Ika (2019) bahwa pendidik dapat memfasilitasi anak didik untuk mencari gagasan – gagasan dan mengajak anak didik menggunakan strategi belajar yang disukai, menerapkan model pembelajaran dalam mengajar, menerapkan pembelajaran yang inovatif. Dalam Oka (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat, metode, teknik) yang mengantarkan informasi (materi pelajaran) oleh guru kepada siswa ketika proses pembelajaran sehingga meningkatkan kreatifitas juga perhatian siswa. Metode pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak didik kelompok A di TK Darul Hikmah adalah metode pembelajaran dengan permainan monopoli menggunakan media loosepart. Monopoli ini merupakan media permainan edukatif yang berbentuk lingkaran yang dimainkan dengan menggunakan dadu, pion, bahan alam, serta bahan buatan. Cara memainkan monopoli ini, hampir sama dengan monopoli pada umumnya, hanya saja pada papan monopoli ini dimodifikasi dengan angka, bentuk geometri, penjumlahan sederhana dan warna. Berikut ini merupakan gambar media dan bahan dari MONOPOLI MAK (MATEMATIKA ASYIK) ROUND.

Siantajani, 2020 mengartikan *loose parts* sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose part* dapat berupa benda alam atau sintesis. Contoh benda alam seperti batu, bunga kering, ranting, biji-bijian, dan lain-lain. Sedangkan contoh *loose part* bahan sintesis yaitu manik-manik, sedotan, bombik, dan lain-lain. Saat anak bermain menggunakan media *loose part*, pendidik akan menyediakan pilihan objek yang beragam sehingga anak dapat memilih sendiri sesuai dengan keinginan anak. Permainan dengan media *loose part*, akan membuat belajar menjadi menyenangkan. Dapat juga

memperkenalkan bahan yang digunakan pada *loosepart*, sehingga akan menambah pengetahuan anak dan menambah kosa kata Bahasa pada anak. *Loose part* yang beraneka ragam, warna, dan bentuk dapat melatih anak memperkenalkan warna, bentuk geometri, dan tekstur. Dapat juga mengkombinasikan untuk mengenal bilangan dan meningkatkan kemampuan berhitung. Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan bahan yang mudah didapat karena sebagian merupakan bahan alam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *loosepart* dalam meningkatkan aspek kognitif pada anak kelompok A di TK Darul Hikmah. Menurut Rini (2019) Perkembangan kognitif anak usia dini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengetahui fungsi benda dengan benar. Dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana. Kemampuan kognitif juga ditandai dengan kemampuan berfikir simbolik. Antara lain membilang banyaknya benda, mengenal konsep, dan lambang bilangan, serta mengenal lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus selama 6 pertemuan guna untuk memperbaiki permasalahan di kelompok A2 dan menemukan solusi pada permasalahan tersebut. Penelitian dengan sasaran anak didik kelompok A2 berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Peneliti mengawali dengan melakukan persiapan pra penelitian yaitu mengumpulkan data peserta didik yang akan diteliti melalui observasi secara langsung selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi prasiklus ini didapatkan data bahwa persentase kemampuan kognitif peserta didik kelompok A2 secara keseluruhan sebesar 67,2 %. Kurangnya prosentase pencapaian tingkat kemampuan kognitif ini terjadi karena beragam hal, seperti kurang terampilnya pendidik dalam menstimulasi anak didiknya. Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, tetapi bukan pada anak. Dalam menggunakan media pembelajarn, masih menggunakan lembar kerja, penjelasan secara lisan, terkadang juga video, kurang dalam menggunakan objek secara nyata serta kurang menarik. Dalam pembelajaran masih menggunakan metode menuliskan / menggambarkan di papan tulis atau media cetak. Pendidik kurang melibatkan anak dalam proses pembelajaran, permainan yang belum bervariasi dan masih monoton.

SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN



Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media MONOPOLI MAK ROUND dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelompok A2 TK DARUL HIKMAH. Dalam Herawati (2011) konsep pokok penulisan tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Siklus penelitian tindakan kelas digambarkan pada Gambar 3

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : observasi, wawancara / tanya jawab, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi yang sudah divalidasi oleh para ahli. Dari hasil Lembar observasi digunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak didik kelompok A2 TK Darul Hikmah melalui media MONOPOLI MAK ROUND berbahan looseparts. Lembar observasi ini memuat penilaian berdasarkan standart perkembangan anak kelompok A.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang didapat dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara / tanya jawab, dan dokumentasi yang sudah dianalisis secara kualitatif. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A2 TK Darul Hikmah

melalui permainan monopoli media *loose part* dan lembar observasi pendidik digunakan ketika pendidik melakukan proses pembelajaran di kelas saat menerapkan permainan monopoli media *loose part*. Lembar observasi memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan kognitif pada anak kelompok A2. Indikator perkembangan kognitif yang diteliti yaitu mengenal klasifikasi sederhana, mengenal bilangan, mengenal operasi hitung, mengenal bentuk geometri.

Data kuantitatif adalah data yang didapat dari hasil test akhir pada setiap siklus. Teknik analisis data adalah prosedur penelitian yang digunakan agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah dalam penelitian ini dan menguji hipotesis. Tindakan analisis dilakukan secara deskriptif dengan teknik presentase. Rumus yang digunakan untuk memperoleh persentase setiap standart perkembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$B = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

B = Persentase yang sedang dicari

P = Jumlah skor yang diperoleh dari hasil observasi (per standart perkembangan)

N = Jumlah skor maksimum (per standart perkembangan)

Tabel 1. Standart Rata-Rata Dan Persentase Ketuntasan Standart Perkembangan

Nilai Rata-Rata	Persentase	Ketuntasan
< 28	< 70%	Belum Tuntas
≥ 28	≥70%	Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat dan bahan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK DARUL HIKMAH, dijelaskan pada gambar 2 dan 3 . Cara bermain monopoli MAK (MATEMATIKA ASYIK) ROUND sangat mudah yaitu yang pertama tentukan urutan pemain dan letakkan pion pada tulisan START, pemain pertama memulai terlebih dahulu dengan cara melempar dadu satu kali, lalu hitung angka yang keluar pada dadu setelah dilemparkan, gerakkan pion yang ada pada tulisan START sesuai dengan hasil dadu yang keluar, ketika berhenti pada suatu area,

lakukan sesuai dengan gambar. Ambil bahan loosepart pada kotak loosepart sesuai gambar dan lakukan instruksi dengan menggunakan bahan loosepart.

Apabila berhenti pada gambar dadu, maka pemain tersebut boleh melempar kembali dadunya sekali lagi. Apabila berhenti pada bentuk geometri, maka pemain harus membuat bentuk geometri sesuai gambar dengan menggunakan biji-bijian yang tertera pada gambar. Setelah menyelesaikan instruksi, dilanjutkan dengan pemain selanjutnya. Dan begitu pula pada pemain selanjutnya, jalan sesuai hasil dadu lalu melakukan sesuai gambar dan instruksi pada area tempatnya berhenti.

Berdasarkan hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK DARUL HIKMAH yang dilakukan oleh guru kelas selaku peneliti melalui media MONOPOLI MAK ROUND, dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Sebelum Perlakuan

No.	Standart perkembangan	Rata-rata	Persentase	Ketuntasan
1.	Mengenal klasifikasi benda	26,7	66,7 %	Belum tuntas
2.	Mengenal bilangan	30,5	76,25 %	Tuntas
3.	Mengenal operasi hitung	22,7	56,7 %	Belum tuntas
4.	Mengenal bentuk geometri	27,7	69,2 %	Belum tuntas

Berdasarkan tabel 2, terdapat 4 standart perkembangan yang diuji dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A. Dan dari 4 standart perkembangan, yang tuntas hanya ada 1 yaitu mengenal bilangan dengan rata-rata 30,5 dan persentase 76,25 %. Sedangkan standart perkembangan lainnya masih belum tuntas dan berada dibawah standart rata-rata.

Berikut gambar penelitian pada siklus I.



Gambar 4. Proses Pembelajaran Siklus 1

Hasil observasi dijelaskan pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2, didapatkan bahwa semua standart perkembangan pada siklus 1 telah mencapai ketuntasan dengan nilai persentase standart perkembangan diatas nilai rata-rata yaitu 70%.

Hal ini berarti ketuntasan belajar anak kemampuan kelompok A TK DARUL HIKMAH secara klasikal telah mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 75 %. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena dalam tabel sudah jelas bahwa hasil belajar anak telah mencapai target yang ditetapkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus 1

No.	Standart perkembangan	Rata-rata	Persentase	Ketuntasan
1.	Mengenal klasifikasi benda	31,7	79,2 %	Tuntas
2.	Mengenal bilangan	35,25	88,125 %	Tuntas
3.	Mengenal operasi hitung	33,7	83,3 %	Tuntas
4.	Mengenal bentuk geometri	32,17	80,4 %	Tuntas

Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif melalui bermain monopoli dengan media loosepart pada anak kelompok A di TK DARUL HIKMAH, diperlukan pembahasan guna menjelaskan serta memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil refleksi telah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A dengan menggunakan metode permainan MONOPOLI MAK ROUND. Nampak pada tabel 4 tentang perbandingan nilai rata-rata dan persentase setiap standart perkembangan yang didapat dari keadaan prasiklus dan siklus I yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata dan Persentase Antara Prasiklus dan Siklus I

No.	Standart Perkembangan	Prasiklus		Siklus I	
		Rata-rata	Persentase	Rata-rata	Persentase
1.	Mengenal klasifikasi benda	26,7	66,7 %	31,7	79,2 %
2.	Mengenal bilangan	30,5	76,25 %	35,25	88,125 %
3.	Mengenal operasi hitung	22,7	56,7 %	33,7	83,3 %
4.	Mengenal bentuk geometri	27,7	69,2 %	32,17	80,4 %

Berdasarkan tabel 4, jika mengacu pada standart Rata-Rata Dan Persentase Ketuntasan Standart Perkembangan maka didapatkan hasil bahwa dalam mengenal klasifikasi benda, pada prasiklus belum mengalami ketuntasan karena masih dibawah rata-rata standart ketuntasan dengan skor rata-rata 26,7 dan persentase 66,7 % mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan. Yang semula belum tuntas, menjadi tuntas. Ini terlihat adanya kenaikan pada siklus I dengan skor rata-rata 31,7 dan persentase 79,2 %. Ini terjadi karena adanya peningkatan pada indicator mengenal media loosepart, warna benda, membedakan benda alam dan bukan benda alam, serta fungsi media loosepart. Monopoli disajikan dengan warna-warna yang berbeda dan peneliti selalu memberikan tanya jawab mengenai warna yang ada dalam monopoli.

Pengenalan bilangan, pada prasiklus sudah mengalami ketuntasan namun masih sedikit di atas rata-rata standart ketuntasan dengan skor rata-rata 30,5 dan persentase 76,25 % dan mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan. Ini terlihat adanya kenaikan pada siklus I dengan skor rata-rata 35,25 dan persentase 88,125 %. Adanya perkembangan skor pada indicator mengurutkan angka, membilang angka 1 sampai 10 dan membilang dengan benda menjadikan adanya peningkatan pada standart mengenal bilangan menjadikan peningkatan persentasenya.

Pengenalan Operasi Hitung pada prasiklus belum mengalami ketuntasan karena masih dibawah rata-rata standart ketuntasan dengan skor rata-rata 22,7 dan persentase 56,7 % mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan. Yang semula belum tuntas, menjadi tuntas. Ini terlihat adanya kenaikan pada siklus I dengan skor rata-rata 33,7 dan persentase 83,3 %. Terjadinya kenaikan dari prasiklus ke siklus I disebabkan karena peningkatan kemampuan dalam menghitung penjumlahan sederhana serta lebih memahami konsep penjumlahan dengan diberikannya contoh nyata menggunakan media loosepart.

Pengenalan bentuk Geometri pada prasiklus belum mengalami ketuntasan karena masih dibawah rata-rata standart ketuntasan dengan skor rata-rata 27,7 dan persentase 69,2 % mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan. Yang semula belum tuntas, menjadi tuntas. Ini terlihat adanya kenaikan pada siklus I dengan skor rata-rata 32,17 dan persentase 80,4 %. Terjadinya kenaikan dari prasiklus ke siklus I disebabkan karena pada saat bermain permainan monopoli, anak-anak disajikan bentuk geometri (persegi, persegi Panjang, segitiga, dan lingkaran) dan peneliti selalu memberikan tanya jawab mengenai nama bentuk geometri tersebut. Sehingga

kemampuan dalam mengenal bentuk geometri (persegi, persegi Panjang, segitiga, dan lingkaran) mengalami peningkatan.

Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wartini (2022) yang menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang upaya peningkatan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain monopoli kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Az-zahra 2 Karawang dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain papan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Hal ini terlihat pada saat melaksanakan siklus sebanyak 15 anak dengan nilainya tidak mencapai kriteria yang ditetapkan $> 71\%$ nilai perkembangan yang diperoleh hanya sebesar 37% kemudian peneliti melaksanakan siklus I dengan jumlah anak 15 di mana diperoleh nilai perkembangan sebanyak 67% . Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan di mana seluruh anak sebanyak 15 orang memperoleh nilai dengan kriteria yang diharapkan yaitu $< 70\%$ sebesar 87% terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dengan bermain papan monopoli kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan Hanim (2016) dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan media monopoli modifikasi mengalami peningkatan. Selain itu penggunaan media monopoli modifikasi juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Virtue Sidoarjo.

SIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (prasiklus) dengan menggunakan MONOPOLI MAK ROUND, dari empat standart perkembangan kemampuan kognitif, hanya ada satu standart perkembangan yang diatas standart rata-rata ketuntasan yaitu mengenal bilangan dengan rata-rata 30,5 dan persentase $76,25\%$. Setelah diadakan perlakuan pada siklus I, empat standart perkembangan mengalami kenaikan dan semuanya telah diatas standart rata-rata ketuntasan. Jadi, penerapan media pembelajaran melalui MONOPOLI MAK ROUND pada anak kelompok A TK DARUL HIKMAH dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Melalui bermain dengan menggunakan monopoli MAK ROUND dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK

DARUL HIKMAH, 2) Permainan monopoli MAK ROUND layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak kelompok , 3) Permainan monopoli MAK ROUND dapat meningkatkan keaktifan, keingintahuan, kesabaran dan kesenangan anak dalam melakukan kegiatan dan pembelajaran,

Berdasarkan simpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut, 1) bagi guru hendaknya dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, 2) pihak sekolah sebaiknya dapat menyediakan alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, 3) bagi peneliti lebih lanjut diharapkan dapat melakukan penelitian tentang kemampuan kognitif anak yang lebih baik lagi, 4) bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan karya ilmiah ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati, Luluk, dkk. (2020). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Anggraheni, Ika (2019) *Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreatifitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class*, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,1(1),46-62.
- Bancin, Armia. (2020). *Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Ra/Tkq Ath-Tayyibah Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Medan.
- Bredenkamp, Sue & Copple, Carol.1999.*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C. : National Association for the Education of Young Children.
- Hildayani, Rini, dkk. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Irmade, Oka. (2022). *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo : Pradina Pustaka.
- Lathifah, Hanim, Nurhenti Dorlina Simatupang. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Media Monopoli Modifikasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Virtue Sidoarjo*. *Jurnal PAUD Lidah*.
- Masrokhah. (2022). *Buku Dalam Bidang Pendidikan Belajar Dan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Musfiroh, Takdiroatun. (2020). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.

- Napfiah, Siti, Nok Izatul Yazidah, Chindi Pebrianti. (2023). Penerapan Strategi Belajar Literasi Numerasi Sebagai Bentuk Peningkatan Mutu Baca Dan Hitung Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 4, No. 1.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: Sarang Aksara.
- Sulistyoningrum, Ajeng. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model Tgt Pada Muatan Ips Kelas V Sdn Kalibanteng Kulon 02 Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Susilo, Herawati, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru Dan Calon Guru*. Malang : Bayumedia Publishing.
- Warmansyah, Jhoni. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta Timur : PT Bumi Aksara.
- Wartini, Uar, Dewi Siti Aisyah, Nancy Riana. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(14), 346-354.