

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF AUD MELALUI PERMAINAN MONOPLAY BOX DI TK WISMA SARI

Ni Putu Ririn Oktaviani¹, I Made Gede Anadhi², Ida Bagus Komang Sindu
Putra³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: ririnoctaviani2002@gmail.com , anandhi@uhnsugriwa.ac.id ,
sinduputra85@gmail.com

Submit: Juni 2024

Proses Review: Juli 2024

Diterima: Juli 2024

Publikasi: Juli 2024

Abstract

One of the important aspects of development in children is cognitive development which strengthens children's reasoning, how children manage information, how children overcome curiosity, children's self-management of difficulties encountered when they want to explore their high curiosity, apart from providing knowledge about things. -things around can also help children in terms of exporting their surroundings. The aim of this research is that children can sharpen their memory, intuition, focus and be able to solve problems independently using the monopoly box game media. The qualitative method is the method used to observe the subjects studied, namely 21 Kindergarten B1 children at Wisma Sari Kindergarten Denpasar. In accumulating the data used, namely observation, interviews and checklists. The gains obtained from this research can be seen from the Pre-Simulation period, 1st period, 2nd period and 3rd period after using the Monopoly Box game in the observations that have been made, it can increase the cognitive development of the aud through the Monopoly Box game with the results experiencing a significant increase.

Keywords: Remember; Identify; Describe; Monopoly Box Games; Cognitive Development.

Abstrak

Pentingnya aspek perkembangan dalam diri anak salah satunya perkembangan kognitif yang mana menguatkan nalar anak, bagaimana anak mengelola informasi, cara anak mengatasi rasa penasaran, pengelolaan diri anak terhadap kesulitan yang ditemukan saat ingin mengeksplor rasa ingin tahunya yang tinggi, selain itu memberikan pengetahuan akan hal-hal yang ada disekitar juga dapat membantu anak dalam hal mengeksplor sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini hapakan anak-anak dapat mengasah daya ingat, intuisi, fokus anak serta dapat memecahkan masalah dengan mandiri menggunakan media permainan monopoly box. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengamati subjek yang diteliti yaitu anak-anak TK B1 berjumlah 21 anak di TK Wisma Sari Denpasar. Dalam akumulasi data yang dipergunakan yaitu observasi, wawancara dan checklist. Perolehan yang didapat dari penelitian ini dapat dilihat dari Pra-Simulasi periode, periode 1, periode ke 2 dan periode ke 3 setelah menggunakan permainan Monopoly Box dalam observasi yang telah dilakukan dapat meningkatkan perkembangan kognitif aud melalui permainan Monopoly Box dengan hasil Mengalami Peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Mengingat; Identifikasi; Dekripsi; Permainan Monopoly Box; Perkembangan Kognitif.

PENDAHULUAN

Pikiran yang dimiliki anak berbeda dengan pikiran yang dimiliki oleh orang dewasa, anak-anak beranggapan bahwa apa yang dipikirkan dapat di lebihkan atau pun dikurangkan dari bentuk aslinya. Memunculkan gagasan baru merupakan salah satu bentuk dari aspek perkembangan yang dimiliki anak yakni perkembangan kognitif yang mengacu pada cara berpikir, bernalar, dan berkreatifitas (Anggraini et al., 2020). Bagi anak bermain merupakan hal yang penting, melalui usaha bermain anak dapat belajar serta mengeksplor banyak hal, dengan mengoptimalkan potensi dalam diri untuk membantu kehidupannya nanti (Nurhayati et al., 2021). Orang tua atau pendidik mengupayakan peningkatan kemampuan anak secara verbal linguistik yang menyenangkan dan mengasikan lewat bermain (Setyorini et al., 2018)

Dalam instansi Pendidikan khususnya PAUD pertumbuhan dan perkembangan menjadi titik utama aspek perkembangan anak sesuai tahapannya (Rismadani et al., n.d.). pada tahapan anak usia dini segala aspek perkembangan sudah berkembang secara optimal, salah satunya pada perkembangan kognitif, pondasi dasar anak menjalani kehidupan dengan mengasah pola pikir anak dengan berpikir dengan logis, kritis, mampu menangani persoalan tertentu, mengetahui bagaimana ikatan kausalitas dalam penanganan persoalan yang ditemukan (Novitasari & Prastyo, 2020). Permasalahan yang sering di

temukan di lapangan yaitu menurunnya tingkat percaya diri anak dengan kemampuan diri sendiri dalam menganalisis sesuatu, daya kreatifitas anak tidak di kembangkan secara optimal serta saat anak menemukan masalah anak cenderung memilih diam dan menunggu dari pada mencari permasalahan yang menjadi kendala serta solusi dari kendala itu sendiri.

Tingkat standar capaian perkembangan anak skala nasional untuk Pendidikan anak usia dini pada cakupan perkembangan kognitif di rangsang, di stimulasi sesuai dengan tahapan usia dengan 3 standar lingkup: 1. Berpikir logis; 2. Berpikir simbolik; dan 3. Belajar memecahkan masalah (Iswantiningtyas, 2021)

Berdasarkan perolehan wawancara yang diadakan peneliti Bersama wali kelas B1 TK Wisma Sari, menyatakan perkembangan kognitif anak di TK Wisma Sari masih diperlukan bimbingan dalam mengasah perkembangan kognitif anak. Dari hal ini bisa dikatakan bahwa perkembangan anak perlu diasah dan distimulasi kembali (Syam & Damayanti, 2020) Wali kelas B1 menyampaikan bahwa kurangnya motivasi anak dalam belajar serta selalu harus di pancing terlebih dahulu untuk aktif jika tidak anak-anak akan kurang semangat dalam belajar terutama dalam menjawab pertanyaan yang ditanyakan, selain motivasi anak juga kurang mengetahui banyak kosakata yang ingin disampaikan hal ini menyebabkan akan terkendala lama menyampaikan hal yang ingin

disampaikan bisa dikatakan pengayaan dari kosakata anak kurang (Sella Silvia et al., 2021)

Temuan permasalahan di lapangan mengarah media pembelajaran yang dapat mengasah perkembangan kognitif anak. Dengan pengembangan media baru tetapi dapat dengan mudah dimainkan anak serta efektif dan efisien cara kerjanya, dari peneliti menemukan permainan monopoli merupakan permainan yang familiar bagi anak yang bisa dimainkan di mana saja dengan 2 anggota atau lebih. Sebelum itu, ditemukan hasil dari permainan monopoli dapat mengasah perkembangan kognitif anak yaitu yang di dapatkan dengan kumulatif sebesar 48.44% pada aspek kognitif selama berlangsungnya pra-periode dan periode 1,2 dan 3 (Putri et al., 2021) dalam penelitian terdahulu juga menyampaikan bahwa rata-rata penerapan pada permainan monopoli siklus 1 mencapai 75% dan siklus ke 2 mencapai 87.5% dalam kegiatan guru dan kegiatan pada anak usia dini siklus 1 dan 2 mencapai tingkat persentase 59.4% hingga 84.4% serta dalam pengenalan dasar bilangan sebesar 41,5% - 81.15% dalam pengembangan aspek kognitif menyebutkan bilangan angka (Febria Sari, 2021).

Dalam penelitian sebelumnya menyakan bahwa permainan monopoli dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin di sampaikan seperti monopoli MOTIF (monopoli edukatif) dalam permainannya anak dapat belajar berbagi hal seperti mengenal huruf, berhitung, mengenal benda dan bernyanyi bersama (Putu &

Budyawati, 2020). Permainan *Monoplay Box* juga melatih kognitif anak seperti berhitung angka dalam dadu, mengidentifikasi bentuk dan gambar yang ada dalam kartu dan mendeskripsikan gambar yang di dapan sesuai keinginan serta imajinasi anak.

Dalam *monoplay box* kebaruan yang di tampilkan yaitu dalam segi gambar peta yang di gunakan, dengan ukuran 30x30 cm serta bentuk di dalam peta terdapan 8 kotak untuk menaruh kartu-kartu yang di siapkan. Permainan di lakukan seperti monopoli pada umumnya, hanya saja kartu denda dan juga mininiatur monopoli di ganti dengan pion monopoli serta kotak di sesuaikan dengan tema pembelajaran anak seperti pengenalan alfabet, sayur dan buah, transportasi, bentuk dan warna, hewan, profesi, angka dan anggota tubuh menyesuaikan dengan kebutun anak.

Melihat dari hasil penelitian permainan monopoli menyatakan bahwa adanya peningkatan dalam proses pembelajarannya, maka peneliti memodifikasi permainan monopoli menjadi permainan *monoplay box*. Cara permainan *monoplay box* hampir sama dengan permainan monopoli tetapi harta serta kekayaan pemain diganti dengan kartu dengan tema yang telah ditentukan peneliti, dikarenakan penelitian dengan permainan *monoplay box* belum banyak yang mengkaji. Tujuan penelitian ini ingin mengkaji lebih dalam tingkat keberhasilan kenaikan perkembangan kognitif aud melalui permainan *monoplay box* pada anak usia dini yang dilakukan di TK Wisma Sari, Denpasar.

METODOLOGI

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Langkah dalam meningkatkan perkembangan kognitif menggunakan teori Vygotsky yang mengutamakan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran. Teori yang digunakan yaitu Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) merupakan jarak apa yang dilakukan secara mandiri (*independent level*) dan apa yang mereka capai dengan bantuan professional (*assisted level*). Contoh dari teori ZPD misalnya:

1. Independen level: anak bisa mengidentifikasi warna dan bentuk dari kartu.
2. Assisted level: bantuan dari guru atau teman, anak dapat belajar menghitung, mengenal bentuk dan gambar serta menerapkan strategi bermain sambil mengingat- ingat benda sekitar.

Selain teori ZPD ada juga teori *Scaffolding* yang di gunakan dalam permainan ini antara lain:

1. Menyederhanakan aturan bermain
2. Memberikan petunjuk secara verbal dan visual
3. Membantu membuat Keputusan
4. Memberikan umpan balik yang membangun

Seiring *scaffolding* terus dilakukan anak perlahan-lahan akan dapat melakukan permainan dengan mandiri.

Kerangka rancangan penelitian menggunakan periode *pretest-posttest* lanjutan, Dimana *pretest* sebelum dan sesudah *pretest* atau tindakan. Diharapkan hasil yang di dapat selama

pretest periode dan periode selanjutnya lebih akurat (Febria Sari, 2021).

Tabel 1. Capaian aspek

No	Aspek yang diamati	capain kode
1	Anak mampu menghitung angka yang ada pada dadu	
2	Anak mampu mengidentifikasi gambar dalam kartu	
3	Anak mampu mendeskripsikan isi gambar dengan kegiatan sehari-hari	

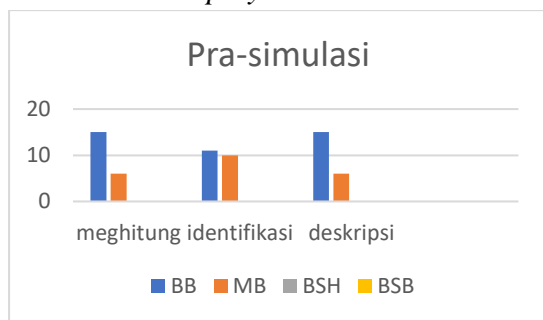
No	Capain	kode
1	Belum Berkembang (BB)	D
2	Masih Berkembang (MB)	C
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	B
4	Berkembang Sesuai Harapan (BSB)	A

penilaian perkembangan di sesuai dengan kriteria penilaian beserta kode yaitu belum berkembang (BB) D, Masih Berkembang (MB) C, berkembang sesuai harapan (BSH) B, berkembang sangat baik (BSB) A.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Pra-Siklus menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih berada pada tahap belum berkembang (BB) persentase 50% dari subjek yang diteliti masih mengalami kendala pada kemampuan berhitung dan

lainnya mengalami kendala dalam perkembangan mengidentifikasi gambar serta mendeskripsikan gambar yang dilihat. Hal ini dapat dilihat melalui tabel 1 Pra-Simulasi Siklus peningkatan kemampuan kognitif aud melalui permainan *Monoply Box*.

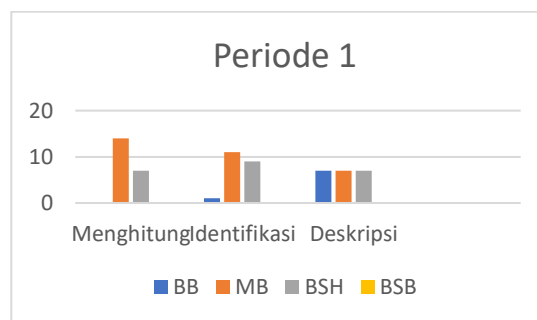


Gambar 1. Hasil Pra-Simulasi

Pada Pra-Simulasi periode gambar 1 menunjukkan Pra-Simulasi periode menunjukkan kemampuan anak berada kode D-C dari 21 anak dengan indikator : kemampuan anak menghitung angka yang ada pada dadu dengan 15 anak tahap belum berkembang (BB), 6 anak tahap masih berkembang (MB) dan lainnya, kemampuan mengidentifikasi gambar dalam kartu dengan 10 anak tahap belum berkembang (BB), 11 anak tahap masih berkembang (MB) dan kemampuan mendeskripsikan isi gambar dengan kegiatan sehari-hari dengan 15 anak tahap belum berkembang (BB), 6 anak tahap masih berkembang (MB) dari pra-simulasi siklus.

Dengan ini dapat dilihat kemampuan perkembangan kognitif anak masih ada pada fase belum berkembang dan masih berkembang belum sampai pada tahap berkembng sesuai harapan dan berkembang sangat baik, pada saat dilakukan pra-simulasi periode terdapat sejumlah anak yang perkembangannya belum berkembang dari menghitung

angka pada dadu beberapa anak masih salah menyebutkan angka yang dihitung, banyak anak dapat menghitung sampai angka enam dan melanjutkan ke angka selanjutnya yang masih di bantu, dari kemampuan menyebutkan gambar anak-anak juga menyebutkan dengan jawaban yang kurang tepat dari gambar yang diperlihatkan, anak mengetahui apa yang ada pada gambar tetapi anak sukar untuk menyebutkan hal tersebut dikarenakan kurangnya anak mengetahui nama dari gambar tersebut. bisa dikatakan anak minim kosa kata, kendala yang paling banyak ialah bagaimana anak mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang ada dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya Kaira mendapatkan gambar apel lalu Kaira menceritakan bahwa kemarin ibu Kaira baru saja membeli apel digunakan untuk sembahyang, hal sederhana seperti ini yang masih susah untuk anak keluarkan.



Gambar 2. Hasil test periode pertama

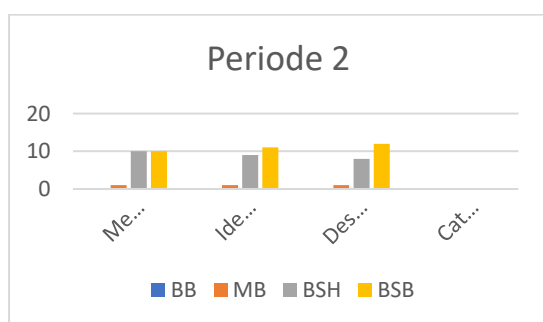
Pada periode pertama gambar 2 menunjukkan adanya kenaikan signifikan yang dialami anak-anak melalui peningkatan perkembangan kognitif dengan permainan *monoply box* dengan rata-rata kenaikan kode C-B yang dialami siklus pertama dari 21 anak kelas B1 indikator yang dicapai yaitu: capaian 1 kemampuan anak mampu menghitung

angka di dalam dadu rata 14 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH), capaian 2 kemampuan anak mengidentifikasi gambar dalam kartu rata 1 anak masih belum berkembang (BB), 11 anak mulai berkembang (MB), 9 anak berkembang sesuai harapan (BSH), capaian 3 kemampuan anak mendeskripsikan gambar yang ada rata 7 anak masih belum berkembang (BB), 7 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dari siklus pertama mengalami kenaikan perkembangan kognitif anak.

Periode pertama pada tabel 2 dilaksanakan dengan baik walau ada sejumlah anak ada belum berkembang tetapi anak sudah dapat menghitung dadu dengan mandiri hanya sampai hitungan ke 5 dengan bantuan melanjutkan menghitung sesuai kocokan dadu yang keluar, rata-rata anak sudah mampu mengenali atau mengidentifikasi bentuk, gambar dan sebutan dari kartu bergambar yang disediakan terutama yang bersangkutan pada kehidupan sehari-hari anak, cara anak mendeskripsikan gambar atau sesuatu mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan dengan anak bisa merangkai cerita sesuai imajinasi atau pun yang dialami secara nyata.

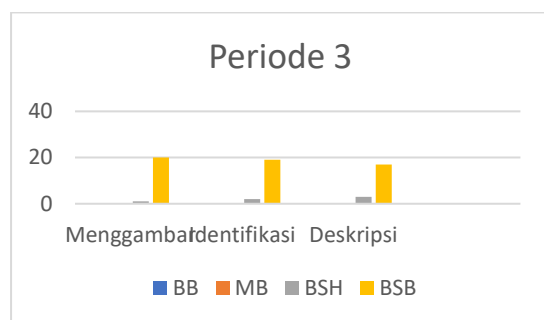
Memasuki periode kedua gambar 3 periode kedua menunjukkan kenaikan signifikan pada anak kelas B1 melalui meningkatnya perkembangan kognitif anak dari siklus sebelumnya. 21 anak dalam kelas B1 yang mencapai indikator penilaian dengan capaian sebagai berikut : capaian 1 kemampuan anak menghitung angka dalam dadu ada 1 anak yang masih belum berkembang (MB), 10 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 anak berkembang sangat baik (BSB), capaian 2 kemampuan anak mengidentifikasi gambar dalam kartu dengan 1 anak mulai berkembang (MB), 9 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 11 anak berkembang sangat baik (BSB), capaian 3 kemampuan anak mendeskripsikan gambar yang di dapat 1 anak masih berkembang (MB), 8 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 12 anak berkembang sangat baik (BSB) melalui siklus kedua tabel 3 mengalami peningkatan capaian kode B-A perkembangan kognitif melalui permainan *Monopoly Box*.

Pelaksanaan periode kedua, tabel 3 tidak banyak kendala yang dialami seperti sebelum-sebelumnya, anak-anak sudah mampu dan mengerti bagaimana cara serta aturan tidak tertulis dari permainan *Monoplax box* ini, siklus sebelumnya 1 anak yang masih berkembang dan pada siklus ini pun anak masih dalam tahap mulai berkembang karena anak ini merupakan anak berkebutuhan khusus yang memang masih memerlukan bimbingan dan arahan dari guru atau wali kelas, peningkatan terjadi anak mulai lancar berhitung angka dalam dadu tanpa bantuan guru serta anak sudah dapat mengidentifikasi gambar



Gambar 3. Hasil periode kedua

sederhana yang dilihat sehari-hari. Anak lainnya juga sudah berkembang sangat sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengidentifikasi gambar serta mendeskripsikan gambar tanpa hambatan serta menambah wawasan yang dimiliki anak sesuai dengan kartu yang berhubungan dengan pembelajaran anak seperti angka, huruf, sayur, buah, binatang, benda, anggota tubuh, profesi, kendaraan serta bentuk dan warna untuk membantu indikator penilain permainan *Monopoly Box*.



Gambar 4. Hasil Periode 3

Memasuki periode ketiga gambar 4 menunjukkan kenaikan yang signifikan pada kelas B1 melalui peningkatan kognitif anak yang sebelumnya sudah sampai pada tahap berkembang sesuai harapan meningkat kembali menjadi berkembang sangat baik dengan lampiran data pada tabel ketiga. 21 anak pada indikator capaian yang dibuat menyatakan bahwa pada capain 1 kemampuan menghitung angka dalam dadu dari 21 anak ada 20 sudah menunjukkan kemampuan berkembang sangat baik (BSB) dan 1 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kata lain dalam kemampuan berhitung seluruh anak sudah mampu menghitung dengan mandiri, capain 2 kemampuan anak mengidentifikasi

gambar ada 2 anak yang sudah mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 19 anak mencapai tahap berkembang sangat baik (BSB), capain 3 kemampuan anak mendeskripsikan gambar yang didapat ada 1 anak masih berkembang (MB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 17 anak berkembang sangat baik (BSB) dapat dikatakan bahwa dalam siklus ketiga kode A-B ini menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif pada anak.

Periode ketiga dalam tabel 4 ini dalam pengambilan data sudah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan atau naik dengan baik melalui permainan *Monopoly Box*. Anak sudah dapat berhitung dengan mandiri sesuai dengan urutan angka yang benar, dalam anak mengidentifikasi juga hampir seluruh anak sudah dapat mengidentifikasi gambar dengan baik walaupun masih ada anak yang diberikan clue dalam mengidentifikasinya, tetapi rata-rata anak sudah dapat melakukannya dengan mandiri tanpa bantuan, dalam mendeskripsikan gambar ada beberapa anak masih diarahkan dalam mendeskripsikan gambar yang di dapat walau anak lainnya sudah bisa mendeskripsikan sesuai pengalaman ataupun dari imajinasi sendiri dalam merangkai kata-kata selain itu juga dampak positif dirasakan oleh anak dengan rasa percaya diri, berani serta kritis dalam mengemukakan pendapat yang ingin anak utarakan

Permainan *monopoly box* adalah alat permainan pembelajaran yang dimodifikasi atau diatur menyerupai permainan monopoli. Ide dari permainan *monopoly box* ini

diambil dari permainan monopoli secara umum yang diubah mengikuti materi yang diberikan, regulasi permainan, poin permainan serta hal-hal yang ditanyakan pada saat bermain oleh anak-anak selama permainan berlangsung (Ulfa et al., 2019). Menurut Husnan (2009:152) dalam (Purnama Sari & Lusa, 2019) poin permainan monopoli adalah memiliki seluruh petak dalam permainan melalui pembelian, penyewaan pertukaran aset yang dipermudah dalam permainan monopoli. Langkah bermain permainan *monopoly box*, yaitu : Tata cara dalam permainan setiap pemain melemparkan 1 kali dadu secara bergiliran agar bidak yang dimiliki berpindah-pindah melewati setiap petak, pada saat bidak jatuh di satu petak kotak anak dapat mengambil kartu yang ada dalam kotak persegi sesuai tema petak, anak akan menyebutkan gambar dalam kartu serta menceritakan berbagai kegiatan dengan tema atau gambar yang didapat, setiap pion yang jatuh pada petak penjara akan dipersilahkan bermain jika seluruh pemain sudah mendapat giliran dan jika pion jatuh pada kotak misteri *box* pemain dapat mengambil undian yang ada dalam *box* yang berisi hadiah atau tantangan, setiap pemain yang sampai di start kembali akan diberikan poin serta hadiah jika dapat menyebutkan, menceritakan atau mengenali angka atau gambar yang didapat dalam permainan *monoplay box* atau salah satu indikator capaian.

Permainan *monoplay box* ini merupakan inovasi pembaruan dari permainan monopoli yang mana cara mainannya masih sama seperti

seperi monopoli pada umumnya hanya saja ada penambaha dan pengurangan dari tata cara permainan seperti jika pion jatuh pada kotak misteri *box* maka pemain dapat mengambil 1 undian yang telah di siapkan yang berisikan berbagai macam kegian seperti menyebutkan benda-benda sekitar, bernyanyi atau pun bercerita dan tidak ada permainan denda dalam kartu umum dalam permainan. Petak di setiap kolom memiliki tema tersendiri menyesuaikan dengan tema yang ada di lingkungan paud sekaligus pengenalan hal-hal yang ada di sekitar atau lingkungan anak agar lebih familiar terhadap sekitarnya. Dalam pelaksanaan permainan *monoplay box* hambatan-hambatan yang alami seperti anak belum tahu benda atau gambar apa yang didapat contoh: Rama mendapatkan kartu dengan tema profesi yaitu masinis yang seroang pengendara kapal rama, Ella masih belum bisa berhitung dengan lancar dan Dhara belum lancar mengembangkan imajinasinya dalam mendeskripsikan suatu gambar. Saat permainan berlangsung ada berapa anak yang kurang kondusif dalam bermain serta menangis saat tidak bisa mendeskripsikan (bercerita) gambar yang di dapat. Perkembangan aspek anak mulai berkembang terlihat di period ke dua dalam permainan *monoplay box* anak sudah mulai mengerti tata cara, aturan serta capain apa yang harus dipenuhi secara sederhana anak memahami mengitung dadu, menyebutkan gambar dan bercerita atau mengarang cerita sesuai keinginnya. Secara tidak langsung anak

telah memenuhi segala aspek perkembangan kognitif sesuai capaian dan meningkatkan aspek perkembangan lainnya. Permainan *monoplay box* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan auditori seperti mendengarkan dan mengikuti intruksi dan mengingat informasi yang didengar. Pengembangan dari permainan ini bisa diintegrasikan dalam pembelajaran kelas di waktu luang atau jeda semester yang mana permainan ini dapat digunakan dalam tema pembelajaran setiap semester dalam lingkungan paud, permainan ini juga dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dengan satu tema pembelajaran atau lebih. Di rumah orang tua juga dapat menggunakan permainan *monoplay box* untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, permainan *monoplay box* memiliki keunggulan dapat di gunakan di setiap semester dalam Pendidikan Anak Usia Dini, membangun komunikasi dan kerjasama antar anak dengan anak lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan rentan waktu pra-simulasi dan periode 1 penggunaan media pembelajaran *monoplay box*, dapat dilihat adanya kenaikan responsif siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas mulai kembali tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa mulai direspon oleh beberapa anak yang mulai fokus kembali mendengarkan guru, setelah adanya perbaikan hasil pengamatan yang dilakukan dari kurang

permainan. Sebelum diterapkannya permainan *monoplay box* anak tidak banyak mengenal benda benda yang ada di sekitarnya, dapat dikatakan bahwa perkembangan anak dari 21 anak hanya 10 anak yang sudah berkembang cukup baik bahkan lebih dan 11 anak lainnya berapa pada tahap perkembangan mulai berkembang dan berkembang sangat baik sehingga baik guru dan siswa lebih mudah memberika pemahaman dan memahami materi yang disampaikan. Kegiatan ini juga dapat mengelola aktivitas anak di kala anak bosan dalam belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam efisiensi pembelajaran dari perkembangan awal 59% menjadi 86% hingga mencapai titik maksimal 97% dalam tingkat pembelajaran dan pengelolaan diri anak, respon guru juga sangat baik dalam mengaplikasikan permainan *monoplay box* di dalam kelas. Maka dari itu selama masa observasi serta berdiskusi dengan guru dalam upaya mengatasi masalah yang ada di sekolah yang mana sekolah menyarankan pembuatan permainan yang familiar dan banyak diketahui anak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Melihat tingkat pembangan yang cukup signifikan dari pra- test sampai period ke 3 mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan permainan *monoplay box* dapat membantu aktifitas pembelajaran dalam kelas.

Tanpa adanya keterkaitan proses mengamati, memahami, dan melakukan tidak ada yang namanya

proses belajar (Lubis, 2019), kurangnya pemahaman materi pembelajaran dari siswa disebabkan oleh guru yang kurang maksimal dalam menyampaikan materi atau kurangnya penyederhanaan kata yang digunakan saat pemberian materi (Marwanto, 2021), melakukan permainan tidak sesuai arahan dilakukan oleh anak disebabkan oleh rasa ketidak sabaran anak dalam melakukan permainan. Melalui tahap evaluasi kendala kegiatan bermain sambil belajar adalah upaya yang bisa dilakukan dalam meningkatkan perkembangan anak, pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan tahapan usia serta materi yang diberikan karena anak TK masih ada dalam tahap berkembang perlunya memaksimalkan segala potensi yang ada dalam diri anak menggunakan berbagai media permainan penunjang pembelajaran, metode pengajaran yang digunakan dan penyampaian yang mudah dimengerti anak merupakan pendapat Gross (Risnawati, 2020). Dilihat dari hasil dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan

monoplay box di TK Wisma Sari tersebut terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai capain yang menjadi kendala pada anak.

SIMPULAN

Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *monoplay box* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui 3 indikator capaian penilaian temuan dalam 3 hal: 1. Anak mampu menghitung angka dalam dadu; 2. Anak mampu mengidentifikasi gambar; dan 3 anak mampu mendeskripsikan gambar yang didapat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan hasil dari 21 anak yang berada pada kelas B1 mampu berada pada tahap penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) kode B dan Berkembang Sangat Baik (BSB) kode A. Dampak positif yang dirasakan oleh siswa antara lain anak mampu menyampaikan pendapat pribadi dengan lugas, mengidentifikasi sesuatu dengan akurat serta mampu menceritakan kembali apa yang dialami secara baik tanpa terbata-bata dengan kosakata yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, J., Nasirun, W., & Yulidesni, M. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Febria Sari, B. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 2, Oktober 2021 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*, 4.
- Indah Saputri, D., Siswanto, J., Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2019). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *JP2*, 2(3).
- Iswantiningtyas, V. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah. *Efektor*, 8(1), 9–20. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15835>

- Lubis, R. F. (2019). *Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran Oleh*.
- Marwanto, A. (2021). Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2097–2105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1128>
- Nisa', R., Fatmawati, E., Al-Fattah, S., Lamongan, S., Pes, P., Siman, A.-F., & Lamongan, S. (2020). *Kerjasama Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1).
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 4(2615–4560).
- Purnama Sari, Y., & Lusa, H. (2019). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236.
- Putri, M., Astini, B. N., Karta, W., & Suarta, N. (2021). *Pengembangan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 4).
- Putu, L., & Budyawati, I. (2020). *Penerapan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Pada Anak Kelompok B Di TK Kartika Ix-35 Patrang, Jember. 14*. <https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>
- Rismadani, F., Satria, D., Kurnia, R., & Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia, P. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 5 Nomor 1, Februari 2022 Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Risnawati, A. (2020). *Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. 2, 513–515. www.uwlax.edu.
- Sella Silvia, K., Wayan Widiana, I., Gede Firstia Wirabrata, D., & Pendidikan Dasar, J. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Setyorini, R., Sandi, N. V., Wibisono, Y., Bahasa Indonesia, P., & Peradaban, U. (2018). *Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini Melalui Permainan "Gerbong Kata"* (Vol. 01, Issue 2).
- Syam, A. F., & Damayanti, E. (2020). *Capaian Perkembangan Bahasa Dan Stimulusnya Pada Anak Usia 4 Tahun*. 09(02), 71–88. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6235>
- Ulfa, K., Rozalina, L., & Zainal Abidin Fikri, J. K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP*.