

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**YULIANA LARASATI
NPM 2113054007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

YULIANA LARASATI

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Patria Kota Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan Monopoli terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian *pre experimental* dan desain penelitian *one group pre-test and post-test design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa ceklist teknik analisis uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Setelah dilakukan uji wilcoxon terdapat pengaruh yang signifikan diperoleh nilai $Asm.sig\ 0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis diterima dan permainan monopoli berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Patria. Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberi perlakuan terdapat 8 anak atau 47% anak dalam kategori belum berkembang dan 9 anak atau 53% anak dalam kategori mulai berkembang pada kemampuan berhitungnya, setelah diberi perlakuan terdapat 1 anak atau 6% masih dalam kategori mulai berkembang dan 16 anak atau 94% dalam kategori berkembang sesuai harapan yang berarti anak mengalami peningkatan setelah diberikan stimulasi bermain monopoli. Kemampuan berhitung permulaan dilihat dari dimensi mengenali bilangan, urutan bilangan, operasi hitung, dan konsep banyak sedikit.

Kata kunci : Anak usia dini, permainan monopoli, kemampuan berhitung permulaan.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF MONOPOLY GAME MEDIA ON THE BEGINNING NUMBERS ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS.

By

YULIANA LARASATI

The problem in this study is the early numeracy skills of 5-6 year old children at Patria Kindergarten in Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of Monopoly games on the early numeracy skills of 5-6 year old children. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental research type and a one-group pre-test and post-test design. The sampling technique used in this study is purposive sampling with a sample size of 17 children. Data collection techniques use observation techniques in the form of checklists. Hypothesis testing analysis techniques use the Wilcoxon test. After conducting the Wilcoxon test, a significant effect was obtained with a p-value of $0.000 < 0.05$, indicating that the hypothesis was accepted and that the Monopoly game had an effect on the early counting ability of 5-6-year-old children at Patria Kinder Garden. The results showed that before the intervention, 8 children (47%) were categorized as not yet developed and 9 children (53%) were categorized as beginning to develop in their mathematical skills. After the intervention, 1 child (6%) remained in the beginning to develop category, while 16 children (94%) were categorized as developed as expected, indicating that the children experienced improvement after being exposed to the Monopoly game stimulation. Early counting ability was assessed based on the dimensions of number recognition, number sequence, arithmetic operations, and the concept of quantity.

Keywords: Early childhood, Monopoly game, early counting skills

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

YULIANA LARASATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA
5-6 TAHUN**

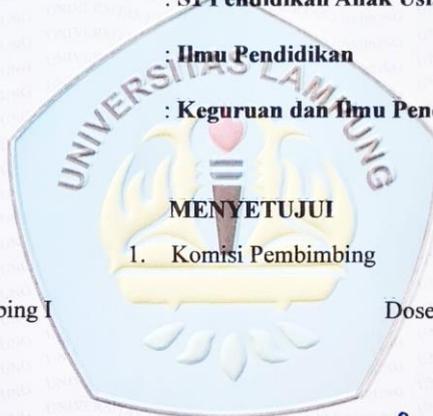
Nama Mahasiswa : **Yuliana Larasati**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054007**

Program Studi : **S1 Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 199309262019031011

Susanthi Pradini, M.Psi.
NIK. 231804891017201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220200912100

MENGESAHKAN

1. Tim penguji

Ketua : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Sekretaris : Susanthi Pradini, M.Psi.



Penguji Utama : Ari Sofia, M.A.Psi.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Skripsi : 24 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuliana Larasati
NPM : 2113054007
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 24 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Yuliana Larasati
NPM 2113054007

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yuliana Larasati. Penulis dilahirkan di Rajabasa Jaya kecamatan Rajabasa kota Bandar Lampung pada tanggal 6 Juli 2003. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Rusmanto dan Ibu Tri Rohayati.

Penulis memulai Pendidikan di TK Palem Jaya Pada Tahun 2008 kemudian melanjutkan di SDN 2 Rajabsa Jaya pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 20 Bandar Lampung dan selesai tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sampai tahun 2021. Pada tahun 2021 atas rahmat Allah SWT dan doa kedua orang tua, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Tahun 2024 pada semester 6, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Belambangan Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Tunas Harapan Blambangan Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

"Jika Allah menolongmu, maka tidak ada yang dapat mengalahkanmu."

(QS. Ali Imran: 160)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit.”

(Ali Bin Abi Thalib Ra)

“Dalam senyap mereka berkorban, dalam diam mereka berdoa,
aku hidup dari cinta yang tak bersuara.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohim

Alhamdulillah sebagai rasa syukur atas segala kesehatan, kesabaran, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran yang telah Allah SWT berikan dalam mengerjakan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan karya ini sebagai salah satu tanda bakti kepada:

Kedua orang tua tercinta

Bapak Rusmanto dan Ibu Tri Rohayati

Terima kasih atas semua pengorbanan dan perjuangan Bapak dan Mama selama ini. Semua doa, nasehat, kepercayaan, dukungan yang tiada henti dan kasih sayang yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.

Kedua Saudaraku

Risman Hanafi dan Jihan Ayu Novalia

Keluarga besarku

Terima kasih atas doa-doa, dukungan yang tiada hentinya selama ini.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

dan

TK Patria Rajabasa Jaya

Sebagai tempat penelitian yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD.
6. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing sepenuh hati dengan penuh kesabaran, serta memberikan masukan, saran, kritik, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Susanthi Pradini, M.Psi., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta memberi saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Ari Sofia, M.A.Psi., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh Dosen PG-PAUD dan seluruh Staf Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi.
10. Ibu Veronika Widarsih selaku kepala sekolah TK PATRIA Rajabasa Jaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh guru TK yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas B TK PATRIA Rajabasa jaya yang telah berpartisipasi dan antusias sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
13. Keluarga besarku dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian semua.
14. Teman-teman terbaikku Three Anggraini Siska, Helen Armelia, Wina Septika, dan Niswa Nur Aniyah yang telah membersamai penulis dalam proses perkuliahan ini, membersamai saat bahagia dan mendengarkan segala keluh kesah serta selalu memberikan dukungan sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk kalian karena dunia perkuliahan ini terasa berwarna dan sangat mengesankan banyak pengalaman baru yang sangat berharga.
15. Sahabat terbaikku Laila Ali Al Bizli dan Adelia Prihatini yang telah menjadi tempatku berkeluh kesah, dan bertukar pikiran dari penulis SMP hingga saat ini. Walau raganya jauh dimata namun, tidak akan menjadi penghalang.
16. Teman-teman seperjuangan PGPAUD angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih sudah berbagi pengalaman, ilmu, canda, tawa selama ini semoga kita bisa berjumpa lagi dengan kesuksesan masing-masing.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.
18. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 24 Juni 2025

Peneliti,

Yuliana Larasati
NPM 2113054019

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kemampuan Berhitung Permulaan	9
2.2 Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Permulaan	11
2.3 Bermain dalam Pembelajaran PAUD	13
2.4 Tahapan Bermain	15
2.5 Media Permainan	17
2.6 Permaian Monopoli.....	18
2.7 Cara Bermain	20
2.8 Kerangka Berpikir.....	20
2.9 Hipotesis penelitian.....	22
III. METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian.....	23
3.3 Populasi dan Sampel	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel.....	24
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	24
3.4.1 Definisi Konseptual (Variabel X)	24
3.4.2 Definisi Konseptual (Variabel Y)	25
3.4.3 Definisi Operasional (Variabel X).....	25
3.4.4 Definisi Operasional (Variabel Y).....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26

3.5.1	Observasi.....	26
3.6	Instrumen Penelitian.....	26
3.7	Uji Instrumen Penelitian	29
3.7.1	Uji Validitas.....	29
3.7.2	Uji Reliabilitas	30
3.7.3	Analisis Data Uji Hipotesis.....	31
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Hasil Peneliiian	33
4.1.1	Deskripsi Hasil Penelitian	33
4.1.2	Hasil Uji Hipotesis	39
4.2	Pembahasan.....	40
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1	Simpulan	48
5.2	Saran.....	48
	DAFTAR PUSTAKA.....	51
	LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain One Group Pretest Posttest	23
2. Kisi Kisi Instrumen Kemampuan Brhitung Permulaan Anak Usia 5- 6 tahun sebelum uji validitas.....	27
3. Kisi Kisi Instrumen Kemampuan Brhitung Permulaan Anak Usia 5- 6 tahun sesudah uji validitas.....	28
4. Hasil Uji Validitas	30
5. Daftar siswa kelas B2.....	33
6. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan berhitung permulaan sebelum perlakuan (pretest).....	34
7. Teatment Media Monopoli	35
8. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan berhitung permulaan setelah perlakuan (post-test).....	37
9. Perhitungan Nilai Pretest dan Posttest	37
10. Perhitungan rata rata dimensi pada kemampuan berhitung permulaan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Papan Monopoli	19
2. Kerangka Pikir	22
3. Diagram rata rata pretest dan posttest kemampuan Berhitung Permulaan	38
4. Diagram pretest dan posttest kemampuan berhitung permulaan berdasarkan dimensi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat penelitian pendahuluan.....	57
2. Surat balasan penelitian pendahuluan.....	58
3. Daftar Nama Siswa	59
4. Lembar Penilaian	60
5. Surat Izin Penelitian.....	61
6. Surat balasan izin Penelitian.....	62
7. Surat Izin Uji Instrumen	63
8. Surat Balasan Uji Instrumen.....	64
9. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	65
10. Gambar Monopoli Tema Lingkungan Keluarga	66
11. Gambar Monopoli Tema Lingkungan sekolah	67
12. Gambar Monopoli Tema Lingkungan Alam	68
13. Gambar Monopoli Tema Masyarakat Sekitar	69
14. Gambar Monopoli Tema Kendaraan.....	70
15. Komponen Monopoli.....	71
16. Gambar R Tabel.....	72
17. Lembar Ceklist Pretest.....	73
18. Lembar Ceklist Posttest	75
19. Data Uji Validitas Instrumen	77
20. Data Uji Realibilitas.....	86
21. Modul Ajar.....	87
22. Kisi Kisi Instrumen.....	98
23. Rubrik Penilaian anak.....	99
24. Data Observasi Pretest.....	102
25. Data Observasi Posttest	108

26. Rekapitulasi Data Pretest.....	114
27. Rekapitulasi Data Posttest	115
28. Rekapitulasi Nilai Pretest berdasarkan Dimensi Berhitung Permulaan	116
29. Rekapitulasi Nilai Posttest berdasarkan Dimensi Berhitung Permulaan...	117
30. Uji Wilcoxon.....	118
31. Dokumentasi Penelitian	119
32. Dokumentasi Uji Instrumen.....	120

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah fondasi yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini didefinisikan sebagai anak berusia antara 0 -6 tahun yang sedang dalam proses perkembangan baik fisik maupun mental (Ariyanti, 2016). Anak usia 0-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat atau biasa disebut sebagai fase Golden age (usia emas), Anak pada masa ini akan sangat cepat memproses jika diberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangannya. Pada tahap ini, anak memiliki keingintahuan yang besar dan mulai bertanya tentang hal- hal yang belum diketahuinya. Anak juga menjadi lebih aktif dalam menjelajahi lingkungan sekitarnya.

Perkembangan anak usia dini mencakup aspek Nilai Agama dan Moral, Bahasa, Kognitif, Sosial emosional, Fisik Motorik dan Seni. Menurut pandangan Piaget dalam (Santrock, 2007) anak usia dini memiliki 4 Tahap Perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkrit, dan tahap operasional formal. Anak usia 5-6 tahun ini berada pada tahap praoperasional konkret yang mencirikan perkembangan kognitif anak usia dini dalam lingkungan prasekolah.

Pada tahap praoperasional menurut (Suryana, 2016) mencakup 3 aspek, salah satunya kemampuan untuk berfikir simbolik, yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Namun kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya (Nursyamsiah et

al.,2019). Sedangkan menurut Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020). Dalam memudahkan proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan memasukkan unsur bermain dalam setiap pembelajarannya misalnya seperti bermain peran dan manipulasi objek fisik, yang secara bertahap memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Perkembangan anak harus distimulasi dengan baik oleh pendidik maupun orang tua. Stimulasi yang baik membuat anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya. Perkembangan kognitif merujuk pada perubahan kemampuan berpikir yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Proses ini meliputi kemampuan untuk memahami, memproses informasi, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan. Secara luas, perkembangan kognitif mencakup berbagai aktivitas mental, seperti mengingat, menilai, mempertimbangkan, dan menghubungkan peristiwa atau informasi untuk memperoleh pengetahuan baru. Konsep matematika sangat diperlukan pada kehidupan sehari-hari, penerapannya pada kehidupan sehari-hari membuat matematika menjadi hal penting, selain ketrampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada kemampuan berhitungnya.

Kemampuan berhitung permulaan yang baik sejak dini merupakan fondasi penting untuk keberhasilan belajar matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. Menurut (Susanto, 2011) Kemampuan berhitung permulaan adalah Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya mulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak usia dini dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu ber hubungan dengan jumlah dan pengurangan namun matematika yang kompleks tidak dianjurkan untuk anak usia dini.

Kemampuan Berhitung sangat penting untuk anak usia dini yang di kemukakan Piaget (Dalam Utoyo, 2017) yaitu bertujuan sebagai logika pembelajaran

matematika, dengan belajar matematika maka diharapkan anak dapat berpikir logis, dan membuat matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dipelajari sehingga anak dapat penggunaan bahasa matematika untuk berpikir. Anak yang memiliki kemampuan berhitung yang baik cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Konsep berhitung dikenalkan sejak masa prasekolah sebagai permulaan dalam mengenal matematika dengan mengenalkan konsep angka, urutan angka konsep kuantitas dan operasi sederhana. Hal ini ditandai dengan penggunaan benda benda konkrit yang ada disekitar anak sebagai perantara dalam mengenal dan memahami pembelajaran agar mudah dipahami. Misalnya konteks penjumlahan, pengurangan dan perbandingan banyak dan sedikit. Sedangkan Calistung merupakan singkatan dari baca, tulis dan hitung. Kemampuan ini lebih kompleks dalam membaca kalimat, menulis dan berhitung dengan angka tanpa benda konkrit lagi. Perbedaan antara calistung biasa dengan berhitung permulaan yaitu jika calistung mencakup 3 aspek yakni membaca, menulis dan berhitung secara umum, sedangkan berhitung permulaan berfokus pada pemahaman dasar terhadap pengenalan angka, seperti mengelompokkan benda sesuai dengan jumlah, menghitung objek, serta memahami konsep lebih besar dan lebih kecil.

Kemampuan calistung sendiri menjadi fenomena yang selalu hangat diperbincangkan oleh para orangtua. Hal ini menimbulkan pro dan kontra dikalangan masyarakat. Menurut Piaget (dalam Nina, 2018) bahwa anak usia dibawah 7 tahun tidak boleh diajari membaca, menulis dan berhitung karena belum memasuki tahap operasional. Piaget khawatir itu akan membebani anak yang berfikirnya belum terstruktur. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan (Luthfatulatifah, 2017) bahwa sejatinya calistung pada tingkat PAUD hanya berbentuk pengenalan bukan pembelajaran, namun yang terjadi dilapangan yakni tidak sedikit sekolah yang berorientasi calistung dan sangat akademik

dan menghilangkan kegiatan bermain yang merupakan kebutuhan bagi anak (Lutfatulatifah & Yuliyanto, 2017).

Sejatinya hal tersebut menimbulkan kegelisahan orang tua pada anak yang akan memasuki sekolah dasar, sehingga calistung sudah dilakukan dalam pembelajaran di Taman Kanak Kanak (TK). Hal ini karena tuntutan dari orang tua yang ingin anaknya ketika memasuki sekolah dasar sudah mampu menguasai calistung, khususnya kemampuan berhitung pada anaknya, Karena beberapa sekolah dasar menerapkan sistem tes pendaftaran yakni menggunakan tes membaca, menulis dan berhitung. sedangkan dalam Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) kemampuan berhitung belum kompleks seperti pada Pendidikan dasar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat pra penelitian di TK Patria Rajabasa jaya pada kelas B dengan jumlah 17 anak. Terlihat bahwa kemampuan anak dalam mempelajari matematika yang menjadi fokus pada pengembangan kemampuan anak. terdapat beberapa anak yang masih keliru dalam menyebutkan pola angka 1-10, keliru dengan angka 6 dan 9, penulisan angka yang terbalik, belum dapat membandingkan satuan banyak, mengelompokan bentuk dan konsep penjumlahan dan pengurangan yang abstrak, sebab pembelajaran sehari-hari yaitu menggunakan buku tulis, majalah bertema, dan buku gambar. Pengenalan matematika permulaan yang sangat kompleks juga menjadi salah satu masalah yang ada, dimana anak diberikan penjumlahan dalam bentuk angka langsung tidak dengan benda peraga.

Matematika erat kaitannya dengan numerasi, namun numerasi tidak hanya tentang berhitung tetapi terbagi menjadi beberapa aspek. Menurut Perpura dalam (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020) numerasi terdiri dari tiga aspek berupa relasi numerasi, berhitung, dan operasi aritmetika yang mana aspek tersebut merupakan dasar dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga anak memasuki kelas. Namun Seiring berjalannya waktu, numerasi, yang mengacu pada literasi matematis berdasarkan PISA (dikutip

dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemdikbud, 2020), diklasifikasikan menjadi empat aspek utama: bilangan, pengukuran dan geometri, aljabar, serta ketidakpastian dan data (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Relasi numerasi merujuk pada kemampuan untuk memahami perbedaan kuantitas, seperti apakah sesuatu lebih kecil, lebih besar, atau memiliki jumlah yang lebih banyak. Operasi aritmatika adalah keterampilan melakukan operasi matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Sementara itu, berhitung mengacu pada kemampuan untuk menghitung benda secara lisan serta mengenali jumlah benda tersebut. Anak mengenal konsep tersebut dibantu dengan alat peraga atau bermain untuk memudahkan dalam belajar.

Bermain sangat erat hubungannya dengan anak usia dini, apapun aktivitas yang dilakukan harus disandingkan dengan bermain dengan begitu anak dapat menjelajahi apa yang ingin mereka ketahui. Sejalan dengan pendapat Susanto, 2018 bahwa bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Bermain bukan hanya sekadar hiburan bagi anak, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan, anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tanpa merasa terbebani. Menurut vygotsky dalam (Susanto, 2018) dengan bermain, daya pikir dan perembangan otak anak akan semakin baik dan berkembang secara optimal. Tidak semua anak berkembang secara optimal, terkadang stimulasi yang salah membuat anak tidak berkembang sesuai usianya. Salah satu stimulasi yang dapat dilakukan adalah dengan bermain Monopoli.

Permainan monopoli adalah permainan dengan mekanisme jual beli properti, pembayaran sewa, dan perhitungan uang, melibatkan berbagai konsep matematika dasar. Anak-anak yang bermain monopoli secara tidak langsung akan berlatih berhitung, mengenal nilai uang, serta membuat keputusan berdasarkan perhitungan sederhana. Anak-anak yang sering berinteraksi dengan angka-angka pada uang permainan, kartu properti, dan dadu. Ini

membantu mereka untuk familiar dengan simbol-simbol numerik dan bentuk pion yang berbentuk geometri. Membantu memahami tentang konsep banyaknya barang yang sesuai dengan angka. Namun monopoli dalam penelitian ini telah dimodifikasi menjadi lebih sederhana sebab anak usia dini belum memahami peraturan permainan yang terlalu kompleks.

Dengan hal tersebut maka penelitian diperkuat dengan penelitian terdahulu. Terdapat beberapa penelitian yang serupa yakni diantaranya Penelitian dari Nuryeni dkk (2024), menunjukkan hasil yang efektif digunakan pada anak kelas B, terlihat dari 7 anak dengan kategori BSB, 4 anak dengan Kategori BSH dan 3 anak dengan kategori MB. Dengan demikian permainan monopoli edukatif efektif digunakan pada anak kelas B. Dewanti (2022) dengan menunjukkan hasil yang baik dan layak digunakan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak 5-6 tahun dengan gambar gambar hewan yang tertera dalam kotak permainan. Dengan demikian Permainan Monopoli hewan berbasis islam dapat meningkatkan kemampuan Bahasa pada anak 5-6 tahun (Dewanti, 2022)

Penelitian dari Pramartasari (2018) dengan hasil yang menunjukkan sangat baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pada aspek berfikir kritis pada jenjang sekolah menengah atas. sehingga dengan ini permainan Monopoli dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada kelas Menengah Atas (Pramartasari, 2018).

Dari beberapa penelitian diatas bahwa permainan monopoli ini menunjukkan pada tingkat keberhasilan dan kelayakan dalam penggunaan sehari hari pada proses pembelajaran. Namun dari beberapa penelitian terdahulu diatas ternyata permainan monopoli dapat digunakan pada anak usia dini namun dari aspek yang berbeda yaitu aspek Bahasa, lalu permainan monopoli ini dapat mengembangkan aspek kognitif namun bukan dari kemampuan berhitung melainkan kemampuan berfikir kritis pada jenjang yang lebih tinggi pula, kemudian kemampuan berhitung ini bisa meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas B namun masih ada beberapa anak yang dibantu oleh guru .

Dalam hal ini, artinya pendidik harus memiliki kreativitas dalam pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif dan mandiri guna mencapai perkembangan yang optimal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Pengaruh Media permainan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”. Yang diharapkan agar strategi pengajaran dan intervensi bisa lebih disesuaikan untuk mempercepat perkembangan kemampuan berhitung di usia dini. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum dapat mengenal dengan benar konsep simbol angka 1-10.
2. Anak belum dapat mengetahui konsep pengukuran
3. Konsep aritmatika penjumlahan dan pengurangan yang abstrak yang dilakukan oleh guru.
4. Pembelajaran yang berpatok dengan buku.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, maka dengan ini peneliti membatasi masalah tersebut pada : aktivitas permainan Monopoli terhadap kemampuan Berhitung permulaan anak Usia 5-6 Tahun”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, berikut Rumusan Masalah yang di ajukan Apakah terdapat pengaruh antara kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang bermain monopoli ?

1.5 Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah Mengidentifikasi apakah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan

berhitung anak usia 5-6 tahun secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu :

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoretis, penulis akan memberikan kontribusi wawasan baru tentang media permainan Monopoli yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, terutama dalam aspek numerik dan logika matematika pada anak Taman Kanak-Kanak.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak

b. Kepala Sekolah

Mendukung penggunaan media inovatif dalam pembelajaran dan menyediakan fasilitas permainan edukatif di sekolah.

c. Bagi orang tua

Menjadi referensi ide kreatif dalam menstimulasi berhitung yang konsisten dan lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi peneliti lainnya

Menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi lebih dalam mengenai pengaruh media permainan terhadap aspek perkembangan kognitif anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung merupakan pondasi penting yang dimiliki anak usia dini untuk kehidupan sehari-hari. Menurut Nataliya (2015) berhitung sangat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Sedangkan Suryana (2016) menyatakan bahwa Tujuan utama pembelajaran berhitung permulaan di TK adalah memberikan dasar-dasar berhitung yang akan mendukung anak dalam memahami materi matematika di jenjang berikutnya. Dengan demikian, anak akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran matematika di masa depan. Berhitung juga penting untuk membantu anak mengembangkan pemahaman tentang angka, bilangan, operasi penjumlahan, dan pengurangan. Selain itu, pembelajaran ini mencakup pengenalan lambang bilangan, pemahaman terhadap simbol-simbol bilangan, serta belajar berhitung menggunakan benda konkret yang ada di lingkungan sekitar.

Sejalan dengan pendapat Menurut (Susanto, 2018) Berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungannya yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Matematika anak usia dini cara anak memahami bilangan, operasi bilangan fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran.

Menurut (Khadijah, 2016) Berhitung permulaan ini merupakan suatu kemampuan dasar matematika yang melibatkan pengenalan dan pemahaman

awal terhadap angka, urutan bilangan, serta konsep dasar operasi matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Berhitung permulaan biasanya meliputi aktivitas seperti menghitung benda-benda, mengenali angka, memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit, serta melakukan perhitungan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini merupakan fondasi penting bagi perkembangan matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan dalam memahami konsep bilangan yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan cara anak memahami bilangan, operasi bilangan fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran yang melibatkan pengenalan dan pemahaman awal terhadap angka, urutan bilangan, serta konsep dasar operasi matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Berhitung permulaan biasanya meliputi aktivitas seperti menghitung benda-benda, mengenali angka, memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit, serta melakukan perhitungan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam berhitung permulaan anak mengalami beberapa tahapan menurut (Susanto, 2011) diantaranya yaitu ada 3 (tiga) tahapan yaitu tahapan konsep, tahapan transisi, dan tahapan lambang. Pertama, tahapan konsep pada konsep ini anak diberikan pengenalan dengan benda-benda kongkrit dan memberikan pelajaran menarik agar anak tidak bosan, kedua yaitu tahapan transisi. Pada tahap transisi/peralihan ini anak sudah mulai dapat mengenal lambang bilangan dengan menghitung jumlah benda tersebut dan tahap yang ketiga yaitu tahap lambang tahap ini anak sudah dapat menuliskan lambang bilangan tanpa harus dipaksa anak juga dapat menggambarkan jika 7 (tujuh) itu lambang bilangan.

Piaget mengatakan (dalam Maesaroh et al., 2020) bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman aktif dengan menggunakan

benda yang ada disekitarnya. Oleh karena itu perlu media permainan yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar berhitung.

Menurut Susanto (dalam Febiola, 2020) Dimensi kemampuan berhitung permulaan umur 5-6 tahun yaitu berikut, (1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, (2) Membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, (3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (4) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, (5) Membedakan konsep banyak dan sedikit, (6) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, (7) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan, (8) Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda.

Hal tersebut dapat anak lakukan dengan bermain. Penggunaan alat peraga atau Media permainan dapat menimbulkan rasa senang dan semangat anak. Penggunaan media yang tepat akan menunjukkan proses pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru serta dapat mendorong kemauan siswa untuk belajar dengan adanya media yang menarik dan inovatif (Asyhari & Silvia, 2016). Banyak sekali media yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, salah satu dari media tersebut adalah Monopoli. Dengan adanya komponen-komponen yang menunjang diantaranya terdapat dadu, kartu tantangan, uang dan papan monopoli.

2.2 Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal (Sari et al., 2021) :

1. Faktor internal

a. Kecerdasan bawaan

Anak dengan kecerdasan logika-matematika yang lebih tinggi cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep matematika.

b. Minat dan motivasi

Anak yang memiliki minat yang tinggi terhadap angka dan hitungan akan lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih.

c. Gaya belajar

Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih visual, auditori, atau kinestetik. Penyesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar anak akan lebih efektif.

d. Perkembangan kognitif

Kemampuan berhitung berkaitan erat dengan perkembangan kognitif secara keseluruhan, seperti kemampuan berpikir logis, abstrak, dan memecahkan masalah.

2. Faktor eksternal

a. Dukungan orang tua

Orang tua yang sering mengajak anak bermain sambil belajar hitung-hitungan, memberikan pujian, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan sangat membantu.

b. Model peran

Orang tua yang sering menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari akan menjadi model peran yang baik bagi anak.

c. Metode pembelajaran

Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis permainan akan membuat anak lebih tertarik pada matematika.

d. Media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti gambar, benda konkret, dan permainan edukatif, akan memperkaya pengalaman belajar anak.

e. Guru

Kualitas guru dalam menyampaikan materi dan memberikan bimbingan individual sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak.

Dari pernyataan diatas telah diuraikan bahwasanya faktor internal tidak hanya dari keadaan fisik yang sempurna, tetapi motivasi dan keinginan anak juga dapat menjadi faktor utama dalam kemampuan berhitung pada anak, jika tidak ada minat anak dalam pengenalan lambang bilangan maka akan menjadi sebuah permasalahan. Selain faktor internal dalam diri anak terdapat juga faktor dari luar atau eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung permulaan anak yaitu yang menjadi faktor utama adalah pembelajaran yang monoton. Guru harus kreatif dalam Menyusun sebuah strategi pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam belajar. Media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mentransfer informasi dan memperjelas suatu penjelasan, jadi jika medianya saja sudah tidak menarik maka anak juga menjadi kurang berminat dalam belajar.

2.3 Bermain dalam Pembelajaran PAUD

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan ,dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain ,berbagai benda disekitarnya dilakukan dengan senang hati atas inisiatif sendiri ,menggunaan daya khayal (imajinasi),mengggunakan panca indera serta seluruh anggota tubuhnya (Latif et al, 2014) . Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir. Hal tersebut sejalan dengan Prinsip Permainan dari Mainkan Wales dalam (Lester & Maudsley, 2006) yakni :

“Play is a process that is freely chosen, personally directed and intrinsically motivated. That is, children and young people determine and control the content and intent of their play, by following their own instincts, ideas and interests, in their own way for their own reasons”.

Dapat dikatakan bahwa Bermain adalah proses yang dipilih secara bebas yang dipandu dan dimotivasi oleh dirinya sendiri. Anak-anak dan remaja mengatur sendiri isi dan tujuan permainannya, mengikuti naluri, ide, dan minat pribadi mereka, serta melakukannya sesuai dengan alasan yang mereka tentukan sendiri. Dengan begitu anak dapat mengeksplere pengetahuan mereka dengan pantauan orang dewasa disekitarnya.

Menurut Vygotsky, bermain dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan diri. Dalam hal ini, anak-anak dapat belajar mengendalikan diri, mengembangkan keterampilan bahasa, meningkatkan memori, dan berlatih bermain secara kooperatif. Selain itu, bermain juga memberi anak-anak kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, bereksplorasi, mengekspresikan emosi mereka, dan berkreasi (Hasanah et al., 2021).

Menurut (Ardini & Lestarinigrum, 2018) Bermain memiliki beberapa ciri yang dapat membedakan aktivitasnya dengan aktivitas lain, diantaranya:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik
Aktivitas bermain didorong oleh keinginan pribadi anak, tanpa ada paksaan dari orang lain.
2. Diwarnai oleh emosi-emosi positif
Saat bermain, anak-anak merasa senang dan bersemangat. Bermain dapat mengalihkan perhatian mereka dari masalah dan memberikan perasaan bahagia kembali.
3. Fleksibel
Aktivitas bermain bisa berubah sesuai keinginan anak kapan saja dan di mana saja.
4. Menekankan pada proses bukan pada hasil
Bermain menekankan pentingnya proses, di mana anak mengembangkan keterampilan motorik halus, bahasa, dan kognitif. Hasilnya mungkin terlihat seperti alat permainan yang berantakan atau lantai yang kotor, tetapi yang utama adalah prosesnya, bukan hasil akhirnya.
5. Bebas memilih
Anak-anak memiliki kebebasan untuk memilih aktivitas bermain sesuai keinginan mereka.
6. Mempunyai kualitas pura-pura
Saat bermain, anak-anak seringkali terlibat dalam aktivitas berpura-pura, seperti menjadi dokter saat bermain boneka atau arsitek saat bermain balok.

Pada dasarnya anak usia dini ini masuk dalam fase imajinasi yang tinggi. Imajinasi adalah kekuatan yang luar biasa pada anak usia 5-6 tahun. Dengan memberikan lingkungan yang mendukung dan merangsang, dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya secara optimal. Pada umur 5-6 tahun anak memiliki sikap egocentrisme yang tinggi dimana anak sulit memahami perspektif orang lain dan menganggap semua orang melihat dunia dari sudut pandang yang sama. Oleh karenanya guru dapat menciptakan permainan berkelompok untuk anak menstimulasi sosialisasi dan sikap kritis anak. Anak belajar beradaptasi dan mengerti bahwa kita makhluk sosial yang membutuhkan orang lain disekitarnya.

2.4 Tahapan Bermain

Tahapan bermain pada anak usia dini adalah aspek penting dalam perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan motorik mereka. Melalui bermain, anak belajar mengenal dunia, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mempelajari cara berinteraksi dengan orang lain. Tahapan ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Parten dan Rogers (Nurhayati et al., 2021), yaitu:

1. Unoccupied (bermain tanpa tujuan)

Anak tidak terlibat dalam permainan bersama dan hanya memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Pada tahap ini, anak lebih banyak mengamati tanpa adanya interaksi langsung dengan anak lain yang sedang terlibat dalam permainan. Mereka mungkin mengamati lingkungan, melakukan gerakan tanpa tujuan, atau memanipulasi objek tanpa fokus. Tahap ini lebih berupa eksplorasi awal dunia di sekitar mereka.

2. Solitary play (bermain sendiri)

Pada tahap ini, anak bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya. Tahap ini biasanya dialami oleh anak usia 2-3 tahun, saat mereka berada pada perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenali dirinya sendiri. Anak menikmati bermain sendirian meskipun ada anak lain yang mendekat dan mencoba mengambil mainannya. Ini adalah bentuk

bermain mandiri yang membantu anak membangun rasa kemandirian dan fokus.

3. Onlooker play (pengamat)

Tahap ini terjadi sebelum anak terlibat dalam permainan kelompok atau lingkungan baru. Anak terlebih dahulu mengamati anak lain bermain, dan setelah pengamatan, mereka mulai bergabung dengan kelompok yang telah mereka amati sebelumnya. Tahap ini penting untuk pengembangan keterampilan sosial karena anak mulai memahami bagaimana bermain berlangsung.

4. Parallel play (bermain paralel)

Anak mulai bermain di dekat anak lain, tetapi belum ada interaksi langsung. Mereka bermain dengan alat permainan yang berada di sekitar teman-temannya tanpa berbagi permainan. Biasanya terjadi pada anak usia 3-4 tahun. Tahap ini merupakan langkah menuju bermain yang lebih sosial karena anak mulai terbiasa berada di sekitar anak lain.

5. Associative play (bermain bersama teman)

Anak mulai berinteraksi dengan teman-temannya dalam permainan yang lebih kompleks. Mereka bisa mengingatkan teman, berkomunikasi, dan bertukar mainan, namun masih belum sepenuhnya mampu bekerja sama dalam kegiatan bermain. Ini adalah tahap awal kolaborasi di mana anak belajar tentang berbagi dan komunikasi sosial.

6. Cooperative play (bermain kooperatif dengan aturan)

Anak sudah bisa bermain secara bersama-sama dengan teman-teman dan melibatkan aturan yang lebih terorganisir. Setiap anak memiliki peran dan saling mempengaruhi. Tahap ini biasanya terlihat pada anak usia 5 tahun. Pada tahap ini, peran orang tua atau pendidik menjadi penting untuk merangsang perkembangan anak.

Dari tahapan perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap usia anak mempunyai fase perkembangan bermain yang berbeda mencerminkan kemajuan mereka dalam aspek perkembangannya sebagai guru dan orang tua

harus mampu memahami untuk mendukung anak dalam setiap tahap perkembangannya.

2.5 Media Permainan

Secara harfiah, media berarti perantara atau penghubung. Kemudian sejalan dengan pendapat Heinich dalam (Nurfadilah, 2022) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Secara harfiah, permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan atau rekreasi, biasanya melibatkan aturan tertentu, tantangan, atau interaksi antara pemain (Wijayanti, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan didefinisikan sebagai "sesuatu yang dipertandingkan; hal (cara, perbuatan, dsb) bermain".

Sutisna (1993) menyatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara dan aturan tertentu untuk mencari kesenangan atau hiburan. Menurut Tedja saputra dalam (Fitriyah & Yusuf, 2022) permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama . Menurut Ralibi diambil dari kata Musabaqah, permainan adalah bentuk kegiatan terkendali oleh aturan, bahkan terkadang menjadi sebuah pertandingan (Ardini & Lestaringrum, 2018).

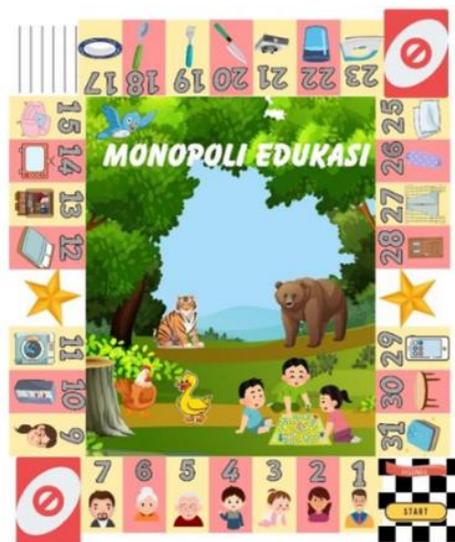
Dapat disimpulkan bahwa Media Permainan adalah berbagai jenis alat komunikasi dalam lingkungan permainan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang dilakukan oleh individu tau kelompok guna mencari kesenangan yang memiliki aturan atau persyaratan yang disepakati bersama. Media permainan dapat merangsang anak untuk belajar, mengembangkan kreativitas, dan potensi yang dimilikinya. Penggunaan media pembelajaran mempermudah anak dalam memahami pengembangan konsep angka dan matematika permulaan anak.

2.6 Permainan Monopoli

Secara istilah, kata monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu "monos" yang berarti satu, dan "polein" yang berarti menjual. Menurut Suwanda (2009), Monopoli adalah permainan papan di mana pemain bergerak mengelilingi papan sesuai dengan lemparan dadu, membeli properti, dan mengenakan sewa kepada pemain lain yang mendarat di properti mereka, dengan tujuan untuk menjadi satu-satunya pemain yang tersisa di permainan. Menurut (Rahmawati & Fauziah 2021) Monopoli secara istilah adalah permainan papan yang dimainkan beberapa orang dengan aturan tertentu, di mana pemain diharuskan mengelola properti dan uang sebagai bentuk simulasi ekonomi dalam pendidikan, Monopoli dimodifikasi untuk menyisipkan unsur pembelajaran agar materi dapat diterima lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Putri & Wahyuni (2020) Monopoli merupakan permainan edukatif berbentuk papan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam aspek kognitif melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa Permainan Monopoli adalah permainan dengan menggunakan papan kertas sebagai media utama disertai dadu dan kartu dimana pemain diharuskan dapat mengelola properti sebagai simulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara menyenangkan. Permainan melibatkan beberapa komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain yang terlibat dalam permainan,
- b. Adanya lingkungan tempat para pemain berinteraksi,
- c. Adanya aturan yang mengatur jalannya permainan, dan
- d. Adanya tujuan-tujuan spesifik yang ingin dicapai oleh pemain.



Gambar 1. Papan Monopoli

Permainan monopoli untuk anak usia dini dapat didesain sebagai versi yang lebih sederhana dari monopoli tradisional, dengan tujuan mengajarkan konsep dasar berhitung, pengenalan uang, strategi, serta keterampilan sosial. Media yang digunakan meliputi dadu, papan kertas, kartu tantangan, dan kartu pertanyaan, semuanya disesuaikan dengan usia anak.

1. Papan Kertas: Papan permainan ini bisa berisi jalan-jalan atau tempat-tempat yang familiar bagi anak, seperti sekolah, taman bermain, dan toko. Setiap kotak mewakili sebuah tempat di mana anak bisa berhenti dan melakukan suatu aktivitas. Papan ini dirancang penuh warna dan visual yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak.
2. Dadu: Dadu digunakan untuk menentukan langkah anak di atas papan. Penggunaan dadu ini melatih keterampilan motorik dan konsep angka dasar, karena anak harus menghitung langkah mereka sesuai dengan angka yang muncul di dadu.
3. Kartu Tantangan: Setiap kali anak mendarat di kotak tertentu, mereka mengambil kartu tantangan. Tantangan bisa berupa tugas sederhana seperti "melompat 3 kali" atau "menyebutkan 5 nama hewan" atau Ambil 3 buah batu . Kartu tantangan membantu melatih kognitif, keterampilan motorik, daya ingat, dan kreativitas.

4. Kartu Pertanyaan: Kartu pertanyaan berisi soal-soal yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dan terkait benda disekitar anak, seperti "ada berapa benda bulat dalam Kelas?, ada berapa roda sepeda dalam gambar?.

Tujuan dari permainan ini bukan hanya untuk menyelesaikan permainan, tetapi juga untuk memberikan anak-anak pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik.

2.7 Cara Bermain

Permainan Monopoli ini terdiri dari 5 orang dalam 1 kelompok serta memiliki beberapa cara dan aturan dalam bermain diantaranya:

1. Start, Semua pion anak berdiri digaris start.
2. Lempar dadu, kemudian berjalan sesuai dengan banyaknya mata dadu yang muncul.
3. Lakukan secara bergantian dengan teman sekelompok.
4. Jika pion berhenti pada kotak dengan tanda seru dan tanya, maka anak diminta memilih salah satu nya, kemudian ikuti arahan yang ada.
5. Jika pion berhenti pada kotak sel maka anak berhenti sampai dadu kembali pada urutan semula.
6. Pion tidak boleh berada dalam satu kotak secara bersamaan, jika itu terjadi maka yang menduduki terakhir akan mundur satu langkah.
7. Lakukan hingga mencapai garis finish

2.8 Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting pada anak usia 5–6 tahun sebab berhitung adalah pondasi penting bagi kehidupan sehari-hari. Pada usia ini, anak seharusnya sudah berada pada tahap praoperasional di mana anak mulai mampu melakukan representasi simbolik, mengenali bilangan, memahami urutan bilangan, membandingkan jumlah, serta melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Pada anak usia 5–6 tahun diharapkan sudah mampu mengenal lambang bilangan, membilang benda secara tepat, serta melakukan operasi

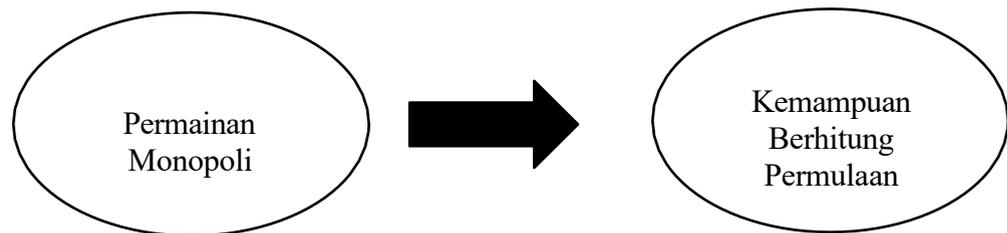
sederhana melalui kegiatan bermain yang kontekstual seperti menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, Membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, Membedakan konsep banyak dan sedikit, Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, Meniru pola.

Untuk mengkonstruksi pemahaman kognitifnya ke tahap yang lebih tinggi bisa dilakukan dengan pengalaman konkret yang diantaranya dapat dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain dan pemberian tugas. Dari beberapa metode tersebut salah satunya dengan metode bermain. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak.

Permainan Monopoli yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran berhitung memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Dalam permainan ini, anak dihadapkan pada berbagai aktivitas seperti melempar dadu (konsep angka dan urutan), menghitung langkah (membilang maju/mundur), membaca kartu pertanyaan (penjumlahan/pengurangan), serta memasang lambang bilangan dengan benda. Aktivitas tersebut melibatkan pemrosesan angka secara langsung dalam konteks permainan, yang secara tidak langsung mengembangkan keterampilan berhitung anak. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan motorik, sehingga pemahaman terhadap konsep angka menjadi lebih kuat.

Konsep yang ditawarkan pada permainan monopoli adalah anak dapat mengenal bilangan yang tertera pada papan permainan, konsep simbol angka pada mata dadu, konsep penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut membutuhkan ketepatan anak dalam mengira mata dadu yang dilempat dengan langkah pion. Sehingga anak diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kemampuan berhitungnya.

Dengan demikian, media permainan Monopoli diyakini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. Permainan ini tidak hanya membuat anak lebih tertarik belajar berhitung, tetapi juga membantu mereka mencapai tahap perkembangan berhitung sesuai usianya.



Gambar 2. Kerangka Pikir

2.9 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berfikir dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Pengaruh Media permaianan Monopoli terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-eksperimental design. Dengan menggunakan desain penelitian One-Group PretestPosttest Design, melibatkan pengamatan terhadap satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan tertentu, tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol. Menurut (Arikunto, 2010) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Desain dalam penelitian ini sebagai berikut :

<i>Pretest</i> O1	Perlakuan X	<i>Posttest</i> O2
----------------------	----------------	-----------------------

Tabel 1. Desain One Group Pretest Posttest

Keterangan :

- O1 : Kemampuan sebelum diberi perlakuan
- O2 : Kemampuan sesudah diberi perlakuan
- X : Perlakuan (penggunaan media monopoli)

3.2 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di TK Patria yang beralamat di Desa Sukajaya, kelurahan Rajabasa Jaya, Kecamatan Rajabasa ,Kota Bandar Lampung. Penelitian akan dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan data keseluruhan dalam subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Patria yang berusia 5-6 tahun di kelas B sebanyak 24 anak dengan kelas B1 sebanyak 7 anak dan B2 sebanyak 17 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel digunakan untuk memperoleh data yang mewakili populasi yaitu pada kelas B2 sebanyak 17 anak. Sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Creswell, 2015). Penelitian ini menggunakan teknik ini dikarenakan peneliti membutuhkan partisipan dengan karakteristik anak yang khusus dan pertimbangan yaitu anak dengan umur 5-6 tahun dan kemampuan anak dengan berhitungnya yang belum sampai pada tahap usianya. Hal tersebut terlihat dari portofolio anak pada kelas B2, yang mana dilihat dari hasil observasi bahwa masalah tentang berhitung anak yang banyak terjadi pada kelas B2.

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual (Variabel X)

Media permainan Monopoli adalah alat bantu permainan yang digunakan untuk mensimulasikan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan berisi kartu challenge serta transaksi uang dalam bentuk permainan papan. Pada anak usia 5-6 tahun yang masuk dalam fase berpikir simbolik ini dapat membentuk pengembangan keterampilan, media ini berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan konsep-konsep numerasi dan berhitung permulaan pada anak.

3.4.2 Definisi Konseptual (Variabel Y)

Kemampuan Berhitung permulaan kemampuan dalam memahami konsep bilangan yang dimulai dari lingkungan terdekat anak dengan cara memahami bilangan, operasi bilangan fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran yang melibatkan pengenalan dan pemahaman awal terhadap angka, urutan bilangan, serta konsep dasar operasi matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. berhitung permulaan biasanya meliputi aktivitas seperti menghitung benda-benda, mengenali angka, memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit, serta melakukan perhitungan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

3.4.3 Definisi Operasional (Variabel X)

Media permainan monopoli ialah alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang mencakup aspek pengenalan konsep angka, konsep perbandingan dan penjumlahan anak dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan papan permainan, dadu, Pion, kartu tantangan dan pertanyaan.

3.4.4 Definisi Operasional (Variabel Y)

Kemampuan berhitung permulaan adalah keterampilan dasar matematika yang dimiliki oleh anak-anak usia dini dengan dimensinya yaitu Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, Membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, Membedakan konsep banyak dan sedikit, Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan, Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dilapangan. Dengan pengamatan dapat dilihat secara objektif baik dari sikap, keterampilan dan kognitifnya dilapangan. Dengan observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut serta melihat bukti bukti dari lembar kerja dan portofolio anak.

3.6 Instrumen Penelitian

Instumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara observasi menggunakan skala ceklis agar penelitian dapat terstruktur dengan baik. Penelitian ini menggunakan Rating Scale sebagai skala pengukurannya.

Rating scale merupakan alat ukur yang bersifat subjektif yang disusun berskala untuk mendapatkan data mentah, namun dapat memberikan informasi yang memadai kepada apeneliti mengenai objek penelitian yang diamati (Arikunto, 2013). Rating scale memuat ciri ciri atau perilaku secara bertingkat mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Dalam penelitian ini skala pengukuran dibagi menjadi 4 kategori diantaranya :

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
- Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
- Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 2. Kisi Kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5- 6 tahun sebelum uji validitas.

Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Mengenali Angka	Membilang konsep bilangan dengan benda benda sampai 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu membilang benda 1-10 dengan tepat 2. Anak dapat menunjukkan benda yang sesuai dengan angka yang diberikan 3. Anak mampu membilang benda dalam kelompok yang berbeda jumlah. 4. Anak dapat menghitung benda sesuai dengan jumlah benda.
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda benda sampai 10	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak mampu mencocokkan angka dengan gambar benda yang sesuai jumlahnya dengan tepat. 6. Anak mampu mengambil benda sesuai angka yang diperintah dengan benar. 7. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan setelah menghitung benda.
Urutan bilangan	Membuat urutan bilangan 1- 10	<ol style="list-style-type: none"> 8. Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 9. Anak mampu membuat urutan secara mundur dari 10-1 10. Anak mampu mengurutkan benda dari terbesar ke terkecil 11. Anak dapat menulis pola 1-10. 12. Anak dapat menulis pola angka 11-20
	Menyebutkan urutan bilangan dari 1-20.	<ol style="list-style-type: none"> 13. Anak mampu membilang mundur angka 20-11. 14. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan secara berurutan 1-20. 15. Anak mampu membilang mundur angka 10-1. 16. Anak mampu menyebutkan bilangan angka yang hilang.
Operasi Dasar	Menyebutkan hasil Penambahan dan pengurangan dengan benda	<ol style="list-style-type: none"> 17. Anak mampu menambah jumlah benda 1-10 18. Anak mampu mengurangi jumlah benda 1-10 19. Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan benda

Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Konsep Banyak Sedikit	Membedakan konsep banyak dan sedikit	20. Anak dapat membandingkan benda yang lebih sedikit 21. Anak dapat membandingkan benda yang lebih banyak 22. Anak dapat mengelompokkan dua kelompok benda yang besar dan kecil. 23. Anak dapat mengelompokkan benda yang besar. 24. Anak mampu membedakan dua angka yang besar dan kecil

Setelah dilakukan Uji Validitas di Tk Al Hikmah terdapat 4 item pernyataan yang gugur dari 24 item pernyataan. Berikut Kisi kisi yang sudah diperbaiki.

Tabel 3. Kisi Kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5- 6 tahun sesudah uji validitas.

Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
Mengenali Angka	Membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10	1. Anak mampu membilang benda 1-10 dengan tepat 2. Anak dapat menunjukkan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang diberikan 3. Anak mampu membilang benda dalam kelompok yang berbeda jumlah. 4. Anak dapat menghitung benda sesuai dengan jumlah benda.
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10	5. Anak mampu mencocokkan angka dengan gambar benda yang sesuai jumlahnya dengan tepat. 6. Anak mampu mengambil benda sesuai angka yang diperintah dengan benar. 7. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan setelah menghitung benda dengan benar.
Urutan Bilangan	Membuat urutan bilangan 1- 10	8. Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 9. Anak mampu mengurutkan benda dari terbesar ke terkecil 10. Anak dapat menulis pola 1-10. 11. Anak dapat menulis pola angka 11-20.
	Menyebutkan urutan bilangan dari 1-20	12. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan secara berurutan 1-20. 13. Anak mampu menyebutkan bilangan angka yang hilang.

Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
		14. Anak mampu membilang mundur angka 10-1.
Konsep operasi dasar	Menyebutkan hasil Penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10	15. Anak mampu menambah jumlah benda sesuai perintah. 16. Anak mampu mengurangi jumlah benda sesuai perintah 17. Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan benda secara lisan dengan tepat.
Konsep banyak sedikit	Membedakan konsep banyak dan sedikit	18. Anak dapat membandingkan 2 kelompok yang lebih banyak dengan tepat. 19. Anak dapat mengelompokkan benda yang besar secara tepat. 20. Anak mampu mengelompokkan angka yang besar dan kecil dengan benar

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2022) Uji validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang diperoleh dari objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Untuk menguji validitas setiap butir, dilakukan analisis item, yakni dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan hasil penjumlahan dari semua skor butir. Uji validitas ini menggunakan person product momen. Adapun dasar pertimbangan keputusan dalam uji validitas product moment sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan tidak valid

Cara menggunakan SPSS *pearson product moment* : (1) Klik *analyze* (2) Pilih *correlate* (3) Klik *Bivariate* (4) Masukkan semua item dan skor total ke kotak *variables* (5) Centang *pearson* pada *correlation coefficients* (6) Centang *two-tailed* pada *test of significance* (7) Klik ok Dari hasil Uji validitas menggunakan SPSS versi 26 didapat ada 4 item tidak valid dari 24 item sebelumnya diantaranya yakni item 9 dengan nilai r_{hitung} 0,52, item 13 dengan nilai r_{hitung} 0,46, item 20 dengan nilai r_{hitung} 0,173 dan item 24 dengan nilai r_{hitung} 0,84. Berikut Tabel Hasil Uji Validitas.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Item	R hitung	R tabel (sign 5%) 20	Hasil
1.	0,594	0,444	Valid
2.	0,872	0,444	Valid
3.	0,702	0,444	Valid
4.	0,810	0,444	Valid
5.	0,717	0,444	Valid
6.	0,644	0,444	Valid
7.	0,791	0,444	Valid
8.	0,690	0,444	Valid
9.	0,052	0,444	Tidak Valid
10.	0,701	0,444	Valid
11.	0,729	0,444	Valid
12.	0,603	0,444	Valid
13.	0,046	0,444	Tidak Valid
14.	0,680	0,444	Valid
15.	0,812	0,444	Valid
16.	0,661	0,444	Valid
17.	0,594	0,444	Valid
18.	0,736	0,444	Valid
19.	0,561	0,444	Valid
20.	0,173	0,444	Tidak Valid
21.	0,617	0,444	Valid
22.	0,537	0,444	Valid
23.	0,739	0,444	Valid
24.	0,082	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas ada 4 item dianggap tidak valid karena $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ dengan (Sig 5%) 20.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2022) uji reliabilitas merupakan alat uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan dengan berulang-ulang.. Untuk mengetahui data reliabel atau tidaknya maka dari itu data akan dianalisis menggunakan menggunakan Cronbach Alpha dengan bantuan SPSS Versi 25. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > rtabel.

Cara menggunakan SPSS *Alpha Cronbach*: (1) Klik *analyze* (2) Pilih *Scale* (3) Klik *reliability analysis* (4) Masukkan semua item ke kotak *Items* (5) Pada model pilih *alpha* (6) Klik *Statistics*: (1. Centang *scale if item deleted*, 2. Centang *correlations*) (7) Klik *Continue* (8) Klik *ok*.

Uji reliabilitas dilakukan pada 20 responden anak di luar populasi penelitian yaitu pada anak kelas B1 TK Al Hikmah Natar, Lampung Selatan. Berdasarkan hasil analisis alpha cronbach diperoleh nilai kemampuan berhitung permulaan anak sebesar 0,879 yang berarti Instrumen penelitian masuk dalam kategori reliabel karena nilai signifikansi $> 0,60$ maka instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

3.7.3 Analisis Data Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis dan menentukan seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) pada sampel yang saling berkorelasi. Model uji beda ini diterapkan untuk menganalisis data penelitian sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Uji hipotesis digunakan untuk menilai efek dari perlakuan tertentu pada sampel yang sama di dua waktu pengamatan yang berbeda. Uji Wilcoxon Signed-Rank digunakan ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi atau data tidak berdistribusi normal. Menurut Trimawartinah (Trimawartinah, 2020) Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan yang berasal dari dua populasi dengan distribusi yang tidak diketahui, atau dengan kata lain, untuk menguji perbedaan median antara dua populasi berdasarkan median dari dua sampel berpasangan. Uji ini selain mempertimbangkan arah perbedaan, juga mempertimbangkan besar relatif perbedaannya.

Cara menggunakan uji wilcoxon menggunakan spss adalah sebagai berikut, (1) Buka data *view*, (2) Masukan data *pre-test* dan *post-test* dalam kolom yang berbeda, (3) Klik *Analyze*, (4) *Nonparametric Test*, (5) *Legacy*

Dialogs, (6) *2 Related Samples*, (7) Akan muncul jendela “*Two-Related-Samples Test*”, (8) Pindahkan *variabel pre-test* ke kotak “*variabel 1*” dan *variabel post-test* ke kotak “*variabel 2*” dengan menggunakan tombol panah, (9) Pada bagian “*Test Type*”, pastikan kotak “*wilcoxon*” sudah dicentang, (10) Klik ok.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada wilcoxon sign rank test sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan.
- b. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Peneliiian

Hasil dari penelitian ini dilihat dan dihitung berdasarkan kondisi yang terjadi dilapangan dengan cara mengamati, mencatat dan menganalisis . Pemaparan hasil penelitian dari kemampuan berhitung permulaan dengan media permaiana monopoli akan dibahas sebagai berikut.

4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Siswa dan siswi TK PATRIA di kelas B2 terdapat 17 anak dengan usia 5-6 tahun. Berikut data siswa dan siswi berdasarkan umur dan jenis kelamin.

Tabel 5. Daftar siswa kelas B2

No	Jenis Kelamin	Usia		Jumlah
		5 tahun	6 tahun	
1	L	-	6	6
2	P	-	11	11
Total		0	17	17

Sumber: Administrasi TK PATRIA

Penelitian di TK PATRIA dilakukan selama 11 kali pertemuan dimulai dari tanggal 7 Mei sampai dengan 26 Mei 2025. Penelitian tersebut mencakup 3 kali pertemuan untuk melakukan pretest, yakni penilaian terkait berhitung permulaan sebelum diterapkannya permainan monopoli. Kemudian dilanjutkan dengan 5 kali pertemuan dengan dilakukan treatment / perlakuan menggunakan permainan monopoli. Selanjutnya setelah dilakukannya treatment/ pemberian perlakuan tahap selanjutnya adalah melakukan penilaian posttest sebanyak 3 kali pertemuan ,guna melihat perbandingan dari kemampuan berhitung anak dari sebelum diberi perlakuan dengan permainan monopoli (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan permainan monopoli (*Treatment*) apakah terdapat perubahan

yang signifikan atau tidak. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dikategorikan menjadi 4 yaitu BB (Belum Berkembang, MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang sangat Baik). Perhitungan didapat dari nilai tertinggi (*maximum*) Jika anak mendapatkan skor tertinggi dalam kategori yakni 4 dikali dengan 20 item soal dan didapatkan nilai 80. Kemudian nilai terendah (*Minimum*) didapat jika anak mendapatkan skor terendah yakni 1 dikali dengan 20 item soal didapat nilai 20 kemudian jumlah dibagi dengan jumlah kategori yakni 4. Adapun perhitungan untuk mencari nilai interval atau rentang nilai pada setiap kategori penilaian sebagai berikut.

$$i = \frac{NT - NR}{k} = \frac{80 - 20}{4} = \frac{60}{4} = 15$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi (Maximum)

NR : Nilai Terendah (Minimum)

K ; Kategori

Hasil perhitungan diatas, diketahui banyaknya (kategori) adalah dan rentang nilai (interval) adalah . Data hasil penelitian pretest, perlakuan, dan posttest akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Hasil Pretest

Hasil Pretest kemampuan berhitung permulaan bertujuan untuk mengukur keterampilan awal anak dalam berhitung. Rekapitulasi observasi selama tiga kali pertemuan menunjukkan persentase keterampilan berhitung anak sebagai berikut.

Tabel 6. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan berhitung permulaan sebelum perlakuan (pretest)

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	BB	20-35	8	47%
2	MB	36-50	9	53%
3	BSH	51-65	0	0%
4	BSB	68-80	0	0%
Jumlah			17	100%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak sebelum diberi perlakuan permainan monopoli sebanyak 47% berada pada rentang BB. Kemudian terdapat sebanyak 23% anak berada pada rentang MB, lalu ada sebanyak 12% anak pada rentang BSH dan 18% anak berada pada rentang BSH yang menyatakan masih sebagian besar anak masih belum berkembang pada kemampuan berhitung permulaannya.

2. Perlakuan (*treatment*)

Penelitian ini menggunakan permainan monopoli yang dilakukan selama 5 kali perlakuan yaitu dimulai dari tanggal 16 Mei – 23 Mei 2025. berikut rangkaian kegiatan selama perlakuan dengan media permainan monopoli.

Tabel 7. Teatment Media Monopoli

Hari / Tanggal	Perlakuan	Indikator yang diukur
14 Mei 2025	Penelitian ini dengan bermain monopoli menggunakan subtema lingkungan keluarga. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat membilang benda 1-10 dengan tepat. 2. Anak dapat menunjukkan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang diberikan. 3. Anak mampu membilang benda dalam kelompok yang berbeda jumlah. 4. Anak dapat menghitung benda sesuai dengan jumlah benda. 5. Anak mampu mencocokkan angka dengan gambar benda yang sesuai jumlahnya
16 Mei 2025	Penelitian ini menggunakan subtema lingkungan sekolah. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak mampu mengambil benda sesuai angka yang diperintah. 7. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan setelah menghitung benda dengan benar. 8. Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10.

19 Mei 2025	<p>Penelitian ini menggunakan subtema lingkungan alam.</p> 	<p>9. Anak mampu membuat urutan bilangan 10-20. 10. Anak mampu mengurutkan benda dari terkecil ke terbesar 11. Anak mampu mengurutkan benda dari terbesar ke terkecil Anak dapat menyebutkan lambang bilangan secara berurutan 1-20.</p>
20 Mei 2025	<p>Penelitian ini menggunakan subtema masyarakat sekitar.</p> 	<p>12. Anak mampu menyebutkan bilangan angka yang hilang. 13. Anak mampu membilang mundur angka 10-1. 14. Anak mampu menambah jumlah benda sesuai perintah. 15. Anak mampu mengurangi jumlah benda sesuai perintah 16. Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan benda secara lisan dengan tepat.</p>
22 Mei 2025	<p>Penelitian ini menggunakan subtema kendaraan sekitar.</p> 	<p>17. Anak mampu membedakan angka yang besar dan kecil dengan benar. 18. Anak dapat membandingkan jumlah dua kelompok benda yang lebih banyak, lebih sedikit dan sama dengan tepat. 19. Anak dapat mengelompokkan benda yang besar dan kecil secara tepat. 20. Anak mampu mengelompokkan angka yang besar dan kecil dengan benar.</p>

3. Hasil *Post-test*

Post-test adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan setelah anak diberi perlakuan dengan permainan monopoli. Berdasarkan hasil dari

rekapitulasi nilai pengamatan yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, perkembangan berhitung anak usia dini dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 8. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan berhitung permulaan setelah perlakuan (post-test)

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	BB	20-35	0	0%
2	MB	36-50	1	6%
3	BSH	51-65	16	94%
4	BSB	66-80	0	0%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan presentase tabel diatas setelah dilakukannya perlakuan menggunakan permainan monopoli dinyatakan bahwa dari 17 anak dengan kategori BB ada 0% , kategori MB sebanyak 1 anak (6%) , dengan kategori BSH sebanyak 16 (94%)dan kategori BSH sebanyak 0 yang artinya Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan monopoli dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaannya. Pada kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Patria pada kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat dari tabel rata rata berikut ini.

Tabel 9. Perhitungan Nilai Pretest dan Posttest

Pretest	$609/17 = 35,8$ $\bar{x} = 36$
Posttest	$982/17 = 57,7$ $\bar{x} = 58$

Nilai diatas adalah hasil dari jumlah rata rata pretest dan Posttest dibagi dengan responden. Pada kemampuan berhitung permulaan pada anakusia 5-6 tahun di TK Patria pada kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat dari diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram rata rata pretest dan posttest kemampuan Berhitung Permulaan

Berdasarkan diagram di atas, kemampuan berhitung seluruh anak sebelum diberi perlakuan (pre-test) memiliki skor rata-rata 36 yang artinya kemampuan berhitung permulaan anak masuk dalam kategori mulai berkembang, dan setelah di beri perlakuan (post test) menggunakan media permainan monopoli skor rata-rata anak menjadi 58 yang berarti kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan dengan masuk kategori berkembang sesuai harapan. Selengkapnya dapat dilihat di lampiran hal 114.

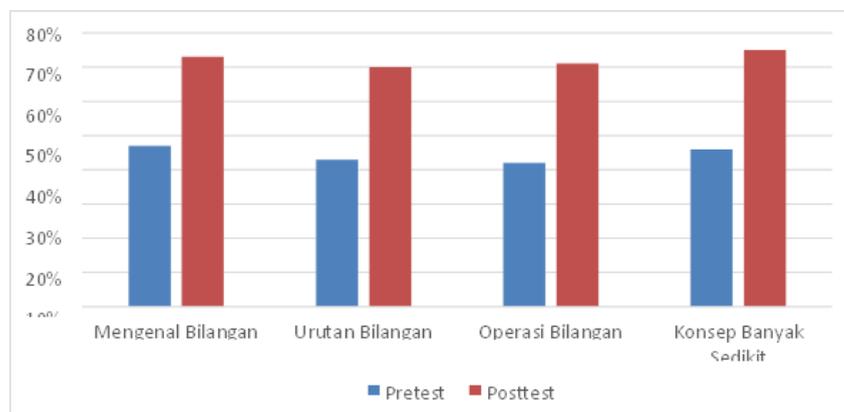
Dilihat dari rata rata dimensi pada kemampuan berhitung permulaan anak di TK Patria pada kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat dari tabel rata rata berikut ini.

Tabel 10. Perhitungan rata rata dimensi pada kemampuan berhitung permulaan

Dimensi	Pretest	Persentase	Posttest	Persentase
Mengenali angka	222	47%	348	73%
Urutan bilangan	207	43%	336	70%
Konsep banyak sedikit	94	46%	153	75%
Operasi Bilangan	86	42%	145	71%

Nilai diatas adalah hasil dari jumlah rata rata diemnsi dibagi dengan item pertanyaan. Pada kemampuan berhitung permulaan pada anak

usia 5-6 tahun di TK Patria perbandingannya dapat dilihat dari diagram berikut ini.



Gambar 4. Diagram pretest dan posttest kemampuan berhitung permulaan berdasarkan dimensi

Berdasarkan gambar diagram di atas, dapat dilihat bahwa hasil pretest dan posttest dari 17 anak memiliki hasil persentase yang berbeda. Kemampuan berhitung permulaan anak dalam dimensi mengenal bilangan sebesar 47% untuk pretest dan 73% untuk posttest mengalami peningkatan sebesar 26%. Dimensi Urutan Bilangan sebesar 43% untuk pretest dan 70% untuk posttest mengalami peningkatan sebesar 27%. Dimensi Operasi Bilangan sebesar 42% untuk pretest dan 71% untuk posttest mengalami peningkatan sebesar 29%. Sedangkan dimensi Konsep banyak sedikit sebesar 46% untuk pretest dan 75% untuk posttest mengalami peningkatan sebesar 29%. Data selengkapnya bisa dilihat dilampiran hal. 114.

4.1.2 Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian adalah cara yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Uji ini menggunakan uji non parametrik dikarenakan peneliti menggunakan sampel 17 yang mengakibatkan data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan uji wilcoxon untuk membantu

menguji hipotesis dengan dasar pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak sebagai berikut.

1. Jika probabilitas (Asym.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
2. Jika probabilitas (Asym.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 25 For windows. Setelah di hitung di peroleh data nilai sebagai berikut.

Tes Statistics	
	Pretest dan posttest Kemampuan Berhitung Permulaan
Z	-3.626 ^b
Asympt Sig (2 tailed)	0.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test b. sed on negative ranks.	

Berdasarkan output test statistics di atas, diketahui Asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat di katakan bahwa hipotesis diterima. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK Patria kota bandar Lampung.

4.2 Pembahasan

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dianalisis menggunakan uji Wilcoxon, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang nyata pada kemampuan berhitung anak setelah dilakukan perlakuan. Rata-rata nilai anak meningkat dari 36 menjadi 58, yang menandakan bahwa anak mengalami perkembangan dari kategori “Belum Berkembang” ke kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan suasana menyenangkan, tetapi juga efektif dalam

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika dasar pada anak usia dini (Putri & Widodo, 2020).

Media permainan monopoli berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menganalisis perkembangan anak, sedangkan berhitung permulaan merupakan respons terhadap stimulus tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung permulaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli pada anak usia 5-6 tahun mampu mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak secara menyeluruh. Saat bermain, anak-anak terbiasa menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20 ketika menghitung langkah pion berdasarkan angka pada dadu. Aktivitas ini sekaligus melatih anak dalam membilang konsep bilangan menggunakan benda konkret seperti pion atau kartu properti hingga sepuluh buah. Anak juga dilibatkan dalam membuat urutan bilangan dengan menyusun angka yang sudah disediakan dalam kartu Monopoli atau papan angka yang disediakan, sesuai urutan dari nilai terkecil hingga terbesar. Perbedaan konsep banyak dan sedikit dapat diamati ketika anak membandingkan jumlah benda dan sejauh mana anak melangkah, yang melatih kemampuan membandingkan kuantitas secara konkret.

Pengamatan dilakukan ketika anak melempar dadu, menjalankan pion dan terutama pada saat anak menjawab pertanyaan dari kartu monopoli, sejauh mana anak mengetahui dan memahami persoalan. Terlihat bahwa sebelum dilakukannya perlakuan anak masih dalam kategori BB dan MB sedangkan pada saat telah dilakukannya perlakuan anak mengalami peningkatan dengan kategori BSH namun dalam hal ini tidak semua anak mengalami peningkatan dengan kategori BSH, terdapat 1 anak masih dalam kategori Mulai berkembang. Pada dasarnya anak-anak tidak dapat disamakan proses perkembangannya. Sejalan dengan pendapat oleh (Sari et al., 2021) bahwasanya anak memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya faktor internal (seperti usia,

kesiapan kognitif, dan jenis kelamin) serta eksternal (lingkungan belajar, dukungan guru, dan metode pembelajaran) sangat berpengaruh terhadap variasi progres berhitung anak.

Permainan monopoli memberikan pengalaman konkret kepada anak dalam memahami konsep-konsep bilangan. Dalam permainan ini, anak diminta untuk melempar dadu, menghitung langkah, mengenali angka, melakukan penjumlahan sederhana dari kartu pertanyaan, serta membandingkan jumlah. Kegiatan-kegiatan ini sejalan dengan kemampuan berhitung permulaan yang mencakup pengenalan angka, urutan bilangan, konsep banyak dan sedikit, serta operasi hitung dasar. Menurut teori belajar konstruktivis Vygotsky, anak belajar melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu atau media sebagai scaffolding. Dalam hal ini, permainan monopoli menjadi alat bantu yang mendukung anak membangun pengetahuannya secara aktif melalui bermain.

Selain itu, aktivitas dalam permainan monopoli melibatkan proses kognitif yang kompleks namun disajikan dalam konteks yang menyenangkan. Anak-anak tidak hanya menghafal angka, tetapi juga belajar mengaitkan simbol bilangan dengan makna kuantitatifnya, seperti menghitung uang, membayar, dan menerima hasil. Hal ini berkaitan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional menuju operasional konkret, di mana mereka mulai mampu melakukan konservasi dan memahami konsep jumlah melalui objek nyata (Piaget, dalam Papalia et al., 2021). Melalui permainan ini, anak dapat secara nyata memanipulasi benda-benda yang menggambarkan bilangan sehingga lebih mudah memahami hubungan antar angka.

Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran berhitung juga menjadikan anak lebih termotivasi dan fokus dalam mengikuti kegiatan. Suasana kompetitif namun menyenangkan dalam permainan ini mendorong keterlibatan aktif anak. Menurut penelitian oleh Hartinah et al. (2021), media permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi anak dalam belajar karena

bersifat menarik dan interaktif. Ketika anak terlibat secara emosional dan sosial dalam permainan, proses belajar menjadi lebih efektif karena informasi diserap dalam suasana positif dan menyenangkan.

Salah satu aspek penting dari permainan ini adalah kemampuannya dalam melatih anak mengurutkan bilangan dan menghitung langkah dalam permainan. Ketika anak melempar dadu dan menghitung maju langkah mereka, secara tidak langsung mereka sedang melakukan aktivitas rote counting atau hafalan angka dan memahami urutan bilangan. Selain itu pada kartu pertanyaan anak dapat memperkuat pemahaman terhadap konsep banyak sedikit dan menulis pola. Penelitian oleh Oktavia & Yuliani (2021) menunjukkan bahwa aktivitas berhitung maju yang dikemas dalam permainan dapat memperkuat pemahaman anak terhadap urutan bilangan, sekaligus mengurangi kebosanan dalam proses belajar. Melalui pengulangan yang bermakna ini, anak lebih mudah menginternalisasi pola bilangan dan memperkuat keterampilan kognitifnya.

Permainan monopoli juga memperkenalkan anak pada konsep perbandingan kuantitas, misalnya saat membandingkan jumlah uang yang dimiliki dengan harga properti, atau saat membandingkan jumlah uang antar pemain. Aktivitas ini mendukung perkembangan pemahaman konsep banyak-sedikit yang merupakan bagian penting dari kemampuan berhitung permulaan. Dalam penelitian Yuliani & Fitria (2020), dijelaskan bahwa konsep kuantitas akan lebih mudah dipahami oleh anak jika disajikan dalam bentuk konkret seperti permainan, bukan hanya melalui instruksi verbal.

Di samping itu, permainan ini juga memungkinkan anak untuk melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan saat menghitung total pembelian atau mengurangi uang setelah membayar. Dengan adanya konteks nyata, anak lebih memahami bahwa operasi hitung memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Clements & Sarama (2018), anak usia dini belajar matematika dengan lebih baik ketika diberikan konteks yang

nyata dan bermakna, bukan hanya melalui abstraksi. Maka dari itu, monopoli menyediakan lingkungan belajar yang autentik dan aplikatif.

Dalam prosesnya, permainan ini juga menumbuhkan interaksi sosial yang penting bagi perkembangan kognitif anak. Mereka belajar bergiliran, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak, di mana anak akan mengalami perkembangan optimal melalui kolaborasi dengan teman sebaya dan dukungan dari lingkungan belajar yang merangsang (Berk, 2018). Permainan ini mendorong perkembangan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional. Penggunaan monopoli juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Guru dapat memodifikasi aturan permainan atau menambahkan tantangan seperti kartu soal berhitung, sehingga anak dapat terus distimulasi secara bertahap sesuai dengan kemampuannya. Hal ini didukung oleh pandangan dari (Susanto, 2018) bahwa dalam mengembangkan kemampuan pada anak karakteristik perkembangannya dapat dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, dan perkembangan anak dapat meningkat ke pengertian mengenai penjumlahan dan pengurangan.

Kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5–6 tahun yang memasuki tahap operasional konkret menurut Piaget. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar matematika yang sederhana, seperti mengenali angka, menghitung objek, dan memahami hubungan jumlah. Selain itu Menurut (Khadijah, 2016) Berhitung permulaan biasanya meliputi aktivitas seperti menghitung benda-benda, mengenali angka, memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit, serta melakukan perhitungan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini tidak sekadar menghafal angka, melainkan mencakup pemahaman terhadap bilangan sebagai representasi jumlah, serta kemampuan menggunakannya dalam konteks nyata seperti membandingkan, mengelompokkan, dan melakukan penjumlahan sederhana.

Salah satu dimensi penting dalam berhitung permulaan adalah kemampuan mengenali bilangan. Anak usia 5–6 tahun umumnya mulai dapat menyebutkan angka dari 1 sampai 20, mengidentifikasi bentuk simbol angka, dan memahami bahwa setiap angka mewakili suatu jumlah tertentu. Proses mengenali bilangan ini menjadi fondasi bagi keterampilan matematika selanjutnya karena berkaitan langsung dengan kemampuan klasifikasi, pengelompokan, dan pengurutan. Dimensi mengenali bilangan merupakan skor tertinggi ke2, Menurut (Fitriyah dan Sumantri, 2021), pengenalan bilangan merupakan langkah awal yang memungkinkan anak mengembangkan representasi internal terhadap angka dan memperkuat pemahaman numerik melalui berbagai aktivitas konkret seperti bermain kartu angka, permainan papan, atau media edukatif lainnya. Salah satu dimensi penting dalam berhitung permulaan adalah kemampuan mengenali bilangan. Anak usia 5–6 tahun umumnya mulai dapat menyebutkan angka dari 1 sampai 20, mengidentifikasi bentuk simbol angka, dan memahami bahwa setiap angka mewakili suatu jumlah tertentu.

Proses mengenali bilangan ini menjadi fondasi bagi keterampilan matematika selanjutnya karena berkaitan langsung dengan kemampuan klasifikasi, pengelompokan, dan pengurutan. yang sederhana, seperti mengenali angka, menghitung objek, dan memahami hubungan jumlah. Selain itu Menurut (Khadijah, 2016) Berhitung permulaan biasanya meliputi aktivitas seperti menghitung benda-benda, mengenali angka, memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit, serta melakukan perhitungan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini tidak sekadar menghafal angka, melainkan mencakup pemahaman terhadap bilangan sebagai representasi jumlah, serta kemampuan menggunakannya dalam konteks nyata seperti membandingkan, mengelompokkan, dan melakukan penjumlahan sederhana.

Salah satu dimensi penting dalam berhitung permulaan adalah kemampuan mengenali bilangan. Anak usia 5–6 tahun umumnya mulai dapat menyebutkan angka dari 1 sampai 20, mengidentifikasi bentuk simbol angka, dan memahami

bahwa setiap angka mewakili suatu jumlah tertentu. Proses mengenali bilangan ini menjadi fondasi bagi keterampilan matematika selanjutnya karena berkaitan langsung dengan kemampuan klasifikasi, pengelompokan, dan pengurutan. Dimensi mengenali bilangan merupakan skor tertinggi ke-2, Menurut (Fitriyah dan Sumantri, 2021), pengenalan bilangan merupakan langkah awal yang memungkinkan anak mengembangkan representasi internal terhadap angka dan memperkuat pemahaman numerik melalui berbagai aktivitas konkret seperti bermain kartu angka, permainan papan, atau media edukatif lainnya.

Dimensi selanjutnya adalah urutan bilangan atau dikenal dengan rote counting, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan angka secara berurutan. Keterampilan ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami konsep urutan dan posisi angka, meskipun pada tahap awal belum selalu diiringi pemahaman makna kuantitatif dari angka tersebut. Dalam penelitian oleh Handayani (2019), disebutkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan berkembang pesat melalui kegiatan berulang yang menyenangkan dan kontekstual, seperti menyusun angka pada permainan ular tangga atau menyanyikan lagu berhitung. Hal ini menegaskan pentingnya strategi bermain dalam membantu anak memahami urutan bilangan secara natural dan bermakna.

Selain itu, dimensi operasi hitung sederhana juga mulai berkembang pada usia ini, terutama dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan sederhana yang didasarkan pada objek konkret. Anak mulai memahami bahwa dua kelompok benda yang digabungkan akan menghasilkan jumlah baru, atau sebaliknya, jika sebagian benda diambil maka jumlahnya akan berkurang. Pembelajaran melalui media konkret seperti kancing, batu, atau gambar sangat membantu dalam membangun konsep ini. Menurut (Rochmah dan Hartati, 2020), penggunaan media manipulatif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap operasi dasar matematika, karena melibatkan pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Dimensi terakhir yang tak kalah penting dan mendapatkan kategori paling tinggi dari dimensi yang lain adalah pemahaman terhadap konsep banyak dan sedikit. Anak usia 5–6 tahun mulai mampu membandingkan jumlah dua kelompok benda dan menyatakan mana yang lebih banyak atau lebih sedikit, bahkan tanpa harus menghitung satu per satu. Konsep ini membantu anak mengembangkan keterampilan logika dan pengambilan keputusan awal dalam konteks numerik. Dalam penelitian oleh (Lestari & Wuryaningsih, 2021), disebutkan bahwa konsep banyak dan sedikit dapat diperkuat melalui permainan yang melibatkan pilihan dan pengelompokan, seperti memasukkan benda ke dalam wadah berdasarkan kuantitas. Melalui pemahaman konsep ini, anak belajar bahwa bilangan memiliki makna kuantitatif yang dapat dibandingkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti monopoli tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Permainan ini mampu mengintegrasikan berbagai aspek berhitung permulaan—mulai dari pengenalan angka, urutan, operasi dasar, hingga perbandingan kuantitas— dalam satu aktivitas yang utuh. Maka, penggunaan permainan seperti monopoli perlu didorong dalam praktik pembelajaran PAUD agar pembelajaran berhitung tidak hanya bersifat formal dan monoton, melainkan aktif, konkret, dan bermakna.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 di TK Patria. Dengan hasil Posttest yang telah dilakukan terlihat bahwa terdapat 94% anak yang sudah pada tahap berkembang sesuai harapan dan 6% orang yang masih dalam kategori masih berkembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental dan onegroup pre-test dan post-test design. Penelitian dilakukan di TK Patria Rajabasa Jaya dengan sampel 17 anak dengan populasi 24 anak. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli mengalami pengaruh yang sangat signifikan dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis diterima. Hal tersebut dilihat dari dimensi kemampuan berhitung permulaan diantaranya yakni mengenali bilangan, urutan bilangan, operasi hitung, dan konsep banyak sedikit.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengaruh media permainan Monopoli terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai masukan bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini.

a. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengimplementasikan media permainan Monopoli sebagai salah satu strategi pembelajaran berhitung permulaan yang menyenangkan dan kontekstual. Permainan ini tidak hanya membantu anak memahami konsep angka, urutan, pola, serta operasi sederhana, tetapi

juga membangun suasana belajar yang aktif dan interaktif. Selain itu guru juga disarankan untuk memodifikasi permainan sesuai dengan kemampuan anak, seperti membuat kartu pertanyaan angka, mengatur jumlah langkah berdasarkan bilangan tertentu, atau menyisipkan tugas berhitung sederhana dalam setiap giliran bermain. Selain itu, guru perlu memberikan pendampingan bagi anak yang masih mengalami kesulitan, seperti tertukar dalam menulis angka atau kurang fokus dalam menyebut urutan bilangan.

b. Kepala sekolah

Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan di satuan PAUD diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap penerapan media pembelajaran inovatif, salah satunya permainan Monopoli yang dimodifikasi untuk pendidikan anak usia dini. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan alat dan bahan bermain edukatif, pelatihan guru dalam merancang dan menggunakan media permainan, serta pengintegrasian metode pembelajaran berbasis bermain ke dalam kurikulum dan perencanaan pembelajaran harian. Kepala sekolah juga diharapkan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, bermain aktif, dan pembelajaran menyenangkan sesuai prinsip perkembangan anak usia dini.

c. Orang Tua

Orangtua sebagai guru ketika anak berada di rumah diharapkan dapat konsisten dalam menstimulasi anak pada saat di rumah, serta menjadikan referensi ide ide aktivitas yang menunjang kemampuan berhitung permulaan anak.

d. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dan menjadi rujukan untuk peneliti selanjutnya, dan diharapkan peneliti

selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih besar dari peneliti sebelumnya, sehingga anak memiliki ruang gerak dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Abdjul, T. (2019). Model Pembelajaran Ryleac. In *Politeknik Gorontalo*. <https://www.bing.com/Tirtawaty-Abdjul-Buku-model-pembelajaran-Ryleac>.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90). Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang The Importance of Childhood Education for child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(3), 213–221.
- Asyhari, ardian., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 237–247. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2019). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Pearson.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2018). *Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach*. Routledge.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan : Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Belajar.

- Dwi Permata, R., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Senaster*, 1(1), 1-6. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/viewFile/3141/1802>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitriyah, F., & Sumantri, M. S. (2021). Pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1223-1232. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.789>
- Fitriyah, K. D., & Yusuf, F. Q. (2022). Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember. *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah Dan Hukum*, 3(5), 463-486. <https://doi.org/10.15642/mal.v3i5.1507>
- Hadiyanti, M. D. (2022). *Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun melalui sempoa planel berhitung.*
- Handayani, E. (2019). Strategi pembelajaran matematika untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 45-54
- Handayani, T. O., & Ubaidillah, K. (2022). Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1), 50-63. <https://doi.org/10.25217/jcd.v2i1.2465>
- Hartinah, S., et al. (2021). The Use of Educational Games to Improve Early Childhood Mathematics Abilities. *International Journal of Instruction*, 14(3), 111-128.
- Hasanah, P. M., Martati, B., & Rahayu, A. P. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 116. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6999>
- Izzaty, R. E., Suryana, C., & Munawaroh, L. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemendikbud dan Kebudayaan. (2020). AKM dan Implikasinya Pada Pembelajaran. In *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan*

Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. In *Perdana Publishing*.
- Lestari, P., & Wuryaningsih, I. (2021). Konsep bilangan banyak-sedikit pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 13-21.
- Lester, S., & Maudsley, M. (2006). *Play, Naturally. A Review of Children's Play*. <http://www.playengland.org.uk/media/130593/play-naturally.pdf>
- Lutfatulatifah, L., & Yuliyanto, S. W. (2017). Persepsi Guru tentang Membaca, Menulis, dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 77–81. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2766>
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 61–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26669>
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>.
- Oktavia, R., & Yuliani, A. (2021). Pengaruh Media Kartu Angka terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Anak. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 55–63.
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2021). *Human Development*. McGraw-Hill Education.
- Pramudita, A., & Sari, M. P. (2020). Kesalahan Anak Usia Dini dalam Menuliskan Angka Ditinjau dari Perkembangan Kognitif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–52.

- Putri, M. D., & Widodo, A. (2020). Pembelajaran Berbasis Media Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 12–20.
- Putri, A. M., Hendarwati, E., & Suweleh, W. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.9401>
- Rachmawati, R., & Isjoni. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Permainan Monopoli pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89-96.
- Rahmawati, D., & Lestari, R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 456–463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rochmah, A., & Hartati, S. (2020). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran operasi hitung sederhana pada anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 77-86.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak Jilid 1* (W. Kuswanti (ed.)). Erlangga.
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14150>.
- Sari, M., & Wardani, N. (2022). *Pengaruh Media Monopoli Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak*. *Jurnal PAUD Terpadu*, 6(1), 15–22.
- Setiawan, D., & Fauziah, N. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 123–131.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.
- Sukartini, T., & Wahyuningsih, S. (2021). Penggunaan Media Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 43–52. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i1.3250>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan*

Aspek Perkembangan Anak. Kencana.

- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Susanto, A. (2018). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Konsep dan Teori)* (Suryani (ed.); 2nd ed.). PT.Bumi Aksara.
- Sutisna, Oteng. (1993). *Administrasi Pendidikan Dasar Teoretis Untuk Praktek Profesional*. BANDUNG: Angkasa.
- Suwanda, Dodo (2009). Pembelajaran PAKEM Dengan Media Monopoli. (online) (<http://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>) diakses hari Kamis 5 Maret 2009
- Suyadi & Ulfah, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trimawartinah, T. (2020). Bahan Ajar Statistik Non Parametrik. In *Uhamka* (Issue 1).
- Utami, N. D. (2019). Analisis Kesulitan Anak dalam Menulis Angka di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 345–352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.200>
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Ideas Publishing.
- Widyaningrum, S., & Astuti, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2345–2352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2345>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Yuliani, N. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliani, N., & Fitria, D. (2020). Strategi Pembelajaran Konsep Bilangan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(2), 101–109.