
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 10 No. 1 (2025): June
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.12269

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

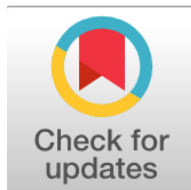
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Monopoly Game Improves Cognitive Skills in Children Aged Five to Six: Permainan Monopoly Meningkatkan Keterampilan Kognitif pada Anak Usia Lima hingga Enam Tahun

Ayulia dade, ayulia@umsida.ac.id (*)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo [<https://ror.org/017hvkd88>], Indonesia

Choirun Nisak Aulina, lina@umsida.ac.id

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo [<https://ror.org/017hvkd88>], Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

Early childhood education emphasizes play-based learning as a foundation for intellectual development (**General Background**). However, observations in Group B of Al-Faqih Islamic Kindergarten revealed low symbolic thinking skills, particularly in recognizing, using, and matching number symbols among children aged 5–6 years (**Specific Background**). Although educational games are widely recommended, limited classroom-based evidence documents structured board-game implementation for improving early cognitive competencies (**Knowledge Gap**). This study aimed to examine the use of a modified Monopoly game to develop cognitive abilities in young children (**Aims**). Using classroom action research with the Kemmis and McTaggart model, data were collected from 16 learners through observation, interviews, and documentation across two cycles. Achievement increased from 31% in the pre-cycle to 56% in Cycle I and reached 87% in Cycle II, surpassing the predetermined success indicator of 75% (**Results**). The study introduces an age-adapted Monopoly format integrating counting, sequencing, and symbol matching tasks within gameplay (**Novelty**). These findings suggest that structured board games can serve as practical instructional media to support symbolic reasoning and numeracy readiness in early childhood settings (**Implications**).

Highlights:

- Learning progress rose steadily across intervention stages, culminating above the target threshold.
- Play sessions incorporated number recognition, ordering, and correspondence activities.
- High learner engagement accompanied the observed developmental gains.

Keywords:

Monopoly Game; Cognitive Development; Early Childhood Education; Symbolic Thinking; Classroom Action Research

Published date: 2025-06-22

Pendahuluan

Pendidikan dengan upaya sadar yang terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak mulia, keagamaan, dan keterampilan yang diperlukan untuk pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Perkembangan anak usia dini sangat berbeda dari segi kemampuan, kepribadian, kreativitas, bakat minat, fisik dan psikis. Anak memiliki kemampuan berpikir kreatif dan produktif yang tak terbatas sehingga program pendidikan harus memberikan stimulasi yang tepat agar memastikan perkembangan secara optimal, anak selama masa *golden age* 5-6 tahun [2]. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting karena merupakan dasar pembentukan karakter, terampil, budi pekerti luhur, dan bertakwah kepada tuhan [3]. Anak usia dini merupakan satu modal dasar yang sangat berharga untuk menghasilkan manusia berkualitas di masa depan, pada usia itu anak berada pada posisi keemasan (*golden age*). Dimana *Golden age* merupakan suatu tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa awal kehidupan, perkembangan ini tidak kalah penting bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu kreativitas kognitif anak [4]. Mengembangkan kemampuan kognitif anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sesuai dengan kebutuhan dan tahapan usia anak.

Anak usia 5-6 tahun memiliki syaraf yang berfungsi baik untuk mengkoordinasikan gerak dan otak. Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 lingkup perkembangan kognitif: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik [5]. Di usia 5-6 tahun anak diharapkan sudah mampu menguasai beberapa kemampuan keterampilan kognitif, seperti mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna serta dapat membuat

perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Kemampuan ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan anak dalam melakukan kegiatan yang menuntun kognitif. Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berfikir, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami lingkungan sekitar, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah sederhana [6].

Kemampuan kognitif terbagi menjadi 6 yaitu: pengetahuan umum dan sains, warna, ukuran, konsep bentuk dan matematika. Perkembangan kognitif anak ialah cara anak berpikir untuk memahami ide dan mengingat apa yang dilihatnya [7]. Dalam proses pembelajaran anak usia dini kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan, karena kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar [8]. Menurut Piaget tahapan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 4, yaitu: 1) Sensorimotor (0-2 Tahun), tahap ini anak lebih banyak gerak refleks dan indranya untuk mengenal dengan lingkungannya. 2) Pra Operasional (2-7 Tahun), tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas, seperti mulai menghubungkan kata dan gambar dalam satu keadaan. 3) Operasional Konkret (7-11 Tahun), tahap ini dapat memecahkan persoalan sederhana sesuai dengan logika yang bersifat konkret. 4) Operasional Formal (11 Tahun ke Atas), tahap ini anak sudah mampu berfikir yang masuk akal serta pikiran anak tidak lagi terbatas kejadian yang terjadi didepan matanya [9]. Kemampuan kognitif pada tahap pra-operasional meliputi kemampuan anak berpikir operasional, sifat ego sentris, serta kemampuan mengenal simbol seperti gambar, kata-kata, dan angka. Kemampuan berpikir konkret tentang objek, kejadian atau orang lain mulai berkembang. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan stimulasi anak harus menggunakan hal atau benda yang konkret [10]. Indikator kognitif di Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mencakup: berfikir belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Dari tiga lingkup perkembangan kognitif tersebut, perkembangan berpikir simbolik tidak boleh diabaikan karena pada tahap ini anak mulai mengenal simbol-simbol dengan menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya [11]. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun dalam lingkup berfikir simbolik, meliputi: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-15, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dari data hasil observasi di TK Islam Al-Faqih, TK B dengan jumlah 16 anak (7 Laki-laki dan 9 perempuan). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 16 anak didapatkan 6 anak yang masih kesulitan menyebutkan lambang bilangan 1-15, 7 anak yang masih kesulitan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan 10 anak yang masih kesulitan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Peneliti memilih TK Islam Al-Faqih ini karena dilihat dari data diatas bahwa perkembangan kognitif anak di TK Islam Al-Faqih ini masih rendah, serta kurangnya permainan edukatif yang menarik perhatian anak. Hal ini terbukti sebagian anak di TK Islam Al-Faqih belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan belum mampu menyebutkan lambang bilangan, serta kesulitan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berpendapat bahwa permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif. Permainan monopoli dapat membantu anak dalam proses pemecahan masalah, dengan berbagi alat dan bahan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah pada anak.

Monopoli ialah suatu permainan edukatif dan modern yang menarik perhatian anak usia dini, permainan monopoli ini memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan anak dalam berpikir, melatih kecerdasan, potensi, strategi, sosialisasi, dan mengatasi masalah [12]. Monopoli suatu permainan yang dapat dimodifikasi dan diubah aturan permainannya dan alat untuk mengenalkan suatu pengetahuan umum kepada anak, permainan monopoli ini digunakan sebagai kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan [13]. Monopoli ialah permainan edukatif yang bagus untuk anak usia dini karena telah dikembangkan sesuai dengan usia anak. Selain itu, monopoli juga dapat menjadi hiburan yang membantu anak belajar strategi, kecerdasan, potensi, sosialisasi, mengatasi masalah, dan penggunaan uang yang bijak. Monopoli adalah permainan papan populer yang tujuannya memiliki semua properti dipapan dengan cara membelinya, menyewa, dan memperdagangkan ekonomi secara berpura pura, dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Namun monopoli disini akan lebih disederhanakan lagi dalam jumlah angka dan lain-lain yang dapat di cerna mudah oleh anak usia 5-6 tahun [14].

Permainan monopoli ini memiliki potensi untuk meningkatkan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung, karena sistem perekonomian yang disederhanakan membuat anak menghitung terlebih dahulu. Seperti hal sederhana dalam menghitung jumlah angka dalam dadu yang telah terlempar keluar.

Penelitian ini didukung oleh Astutik menyatakan bahwa permainan monopoli dapat berkolerasi signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak [15]. Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mega menyatakan bahwa permainan monopoli membantu anak dalam membentuk pola pikir anak, dengan begitu sangat penting peranan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak dan tidak terlepas dari hal yang menyenangkan [16]. Dalam bermain anak akan mendapatkan berbagai pengalaman dan menambah hal baru dalam kehidupan anak.

Peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat melatih kognitif pada anak, karena permainan monopoli ini mengharuskan anak untuk dapat mempelajari peraturan didalamnya. Permainan monopoli juga dapat melatih kreativitas anak dan pemecahan masalah anak, dengan permainan monopoli anak dapat merangsang

kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan berhitung. Dari pemaparan di atas peneliti memberi saran kepada setiap lembaga untuk diadakan permainan monopoli ini, karena permainan monopoli ini sangat berdampak baik bagi kognitif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan monopoli di TK Islam Al-Faqih. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat pada peningkatan pengetahuan anak dan dapat digunakan sebagai acuan tentang penerapan bermain monopoli, serta membantu guru menstimulasi kemampuan anak dalam berfikir.

Metode

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian PTK, dilaksanakan disemester 1 tahun 2025/2026 bulan februari 2025 di TK Islam Al-Faqih. Penelitian ini melibatkan 16 anak, 7 laki-laki dan 9 perempuan. Desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Tagart terdiri dari: 1) Perencanaan, 2) Tindakan dan Observasi, 3) Refleksi [17]. Sebelum siklus I dimulai, prasiklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dan keadaan awal siswa

B. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini peneliti mencari informasi melalui wawancara kepada guru untuk mendapatkan informasi yang akurat. Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak dalam belajar. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat temuan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah berikut dilakukan:

Sesuai tindakan dengan tahap perencanaan. Di dalam tahap tindakan penelitian yang sudah direncanakan, perlu adanya kerja sama dengan guru kelas dan teman sejawat. Kerja sama dengan guru kelas untuk mengawasi aktivitas anak, dan dengan teman sejawat mengawasi pelaksanaan dan mencatat proses penelitian.

Dalam setiap pertemuan observasi dilakukan, kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain: 1) Mencatat kejadian yang terjadi dalam permainan, 2) Membantu anak yang mengalami kesulitan, dan 3) Memperhatikan dan mengamati anak saat bermain, karena perencanaan pembelajaran untuk siklus berikutnya sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dilakukan selama siklus pertama.

1. Tahap Perencanaan

- Membuat desain pembelajara seperti; Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar observasi instrumen berfikir simbolik anak, dan lembar penilaian pembelajaran yang sudah disepakati.
- Menyiapkan perlengkapan untuk kegiatan permainan monopoli.

2. Tahap tindakan dan observasi

- Tahap Tindakan
- Tahap Observasi
- Perencanaan
- Tindakan dan Observasi
 - Tindakan
 - Observasi
 - Persiapan Permainan
 - Siapkan papan Monopoli
 - Kenalkan peralatan: jelaskan fungsi pion, dadu, dan kartu pilihan
 - Setiap pemain memilih pion dan meletakkannya di kotak start.
 - Kartu pilihan: (pink untuk mencocokkan dan green untuk mengurutkan), kotak pink 2 (1 berisi bilangan dan 1 berisi lambang bilangan yang diacak), kotak green berisi lambang bilangan yang diacak.
 - Tentukan Giliran Bermain
 - Putuskan siapa yang bermain pertama dengan melakukan hompimpa
 - Permainan dilanjutkan searah jarum jam
 - Cara bermain

- Lempar Dadu: Pemain melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu.
- Berhenti di Kotak ?: Anak berhenti dikotak dengan tanda tanya (warna pink, anak mengambil kartunya dan mendapat tantangan mecocokkan)
- Berhenti di Kotak !: Anak berhenti dikotak dengan tanda seru (warna green, anak mengambil kartunya dan mendapat tantangan mengurutkan) ketika anak dapat menyelesaikan tantangannya ia berhak melanjutkannya dan bermain 1 kali lagi.
- Kotak khusus: Anak berhenti dikotak penjara, anak akan berhenti dan tidak bermain selama 1 putaran.

3. Tahap Refleksi

Analisis dilakukan berdasarkan data observasi dan diskusikan dengan guru kelas, tahap ini diterapkan untuk mengetahui apakah permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Islam Al-Faqih. Refleksi pada siklus I dijadikan bahan acuan perencanaan tindak lanjut di siklus II. Dengan data yang sudah didapat, peneliti dan guru mempertimbangkan apa yang kurang atau perlu diperbaiki dalam permainan selama siklus I, sehingga dapat memperbaikinya untuk siklus selanjutnya.

Indikator penilaian kemampuan kognitif dalam penelitian ini meliputi: 1) Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-15, 2) Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif, dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan aktivitas anak dalam belajar, catatan wawancara,

□□

Angka persentase, $F = \frac{\text{Jumlah perolehan hasil belajar anak}}{\text{Jumlah anak dalam kelas}}$. Penelitian ini dianggap

berhasil apabila 75% dari 16 anak sudah mampu mencapai berkembang sesuai harapan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Penelitian dilakukan di kelas B TK Islam Al-Faqih pada semester 1 di tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 16 anak, 7 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Peneliti melakukan observasi terhadap metode pembelajaran saat ini di kelas, merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, dan kemudian merefleksi hasilnya. Proses ini selanjutnya akan berlanjut pada siklus berikutnya.

1. Pra Siklus

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindak kelas yaitu dengan mengamati kemampuan kognitif anak sebelum menerapkan permainan monopoli. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak. Pada kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan tindakan dengan bermain tebak-tebakan cerita hitung dan melengkapi atau mengisi suatu lembar kerja di buku anak. Lembar kerja tersebut berisi denah rumah ke sekolah, di beberapa titik anak diminta melengkapi lambang bilangan serta menarik garis mencocokkan angka dengan gambar disampingnya. Pada kegiatan ini, anak masih kesulitan dengan melengkapi lambang bilangan serta mencocokkan lambang bilangan dengan gambar disampingnya, anak lebih asik bermain dan ngobrol dengan teman sebangkunya, dan ada beberapa yang mengisinya dengan melihat punya teman sebangkunya. Dari kegiatan yang di amati peneliti pada pra-siklus, kognitif anak masih perlu mendapatkan stimulasi dan dukungan lagi agar bertambah. Hasil observasi pra-siklus sebagai berikut:

Subjek