

Skripsi Jenica 3

by Cek Plagiasi

Submission date: 10-Aug-2023 07:59PM (UTC-0700)

Submission ID: 2143056070

File name: SKRIPSI_JENICA_YULIA_MEINTIKA.pdf (3.58M)

Word count: 11087

Character count: 67561

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

AUD atau yang lebih dikenal dengan anak usia dini ialah seorang anak yang masih berada pada usia 0-6 tahun, anak di usia tersebut sedang mengalami proses pertumbuhan dan juga perkembangan. Sehingga anak di usia 0-6 tahun memiliki potensi yang besar, dan perlunya dikembangkan bahkan diarahkan sesuai minat bakat pada anak tersebut (Pratiwi, 2017). Pada usia ini anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan stimulus dari lingkungan sekitar anak, baik orang tua, teman, keluarga, dan juga guru. Semua rancangan stimulus yang diberikan kepada anak sangat memiliki kontribusi yang besar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak kedepannya. Maka dari itu saat ini merupakan saat yang tepat untuk meletakkan berbagai aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, gerak-motorik. Karena pada saat ini anak mudah menerima berbagai rangsangan stimulus dari lingkungan sekitarnya, yang akan memiliki kontribusi besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak kedepannya.

Untuk mengembangkan dan memberikan rancangan stimulus pada anak, dibutuhkan suatu lembaga pendidikan, yaitu PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering dikenal dengan istilah PAUD tersebut merupakan suatu lembaga pendidikan yang diadakan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak. Salah satunya untuk

perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, dan untuk memberikan rancangan stimulus perkembangan pada anak usia dini (Fauzi, 2018).³⁰ Maka dari itu pentingnya pendidikan anak usia dini atau PAUD , selain untuk memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan bagi anak, juga menekankan pada¹¹⁰ aspek-aspek perkembangan pada anak. Aspek-aspek perkembangan anak ini sangat penting dikembangkan lagi, terutama pada aspek kognitif yang akan dibentuk dan dikembangkan sesuai tahapan cara berpikir dan usia pada anak.

Perkembangan kognitif pada anak sudah mulai muncul dan terbawa sejak anak lahir hingga dewasa. Perkembangan kognitif itu sendiri diartikan sebagai tahapan-tahapan perubahan yang terjadi ketika seseorang mulai untuk memahami, mengetahui dan mengolah informasi yang telah didapatkan, dan bagaimana anak bisa memecahan suatu permasalahan. Dengan kemampuan kognitif ini anak bisa mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga bisa dijadikan dasar bagi pengetahuan mereka, serta akan berubah lebih maju dan rumit (Mu'min, 2013). Apapun pengalaman yang sudah dilakukan oleh anak, pasti mengandung sesuatu hal yang unik dan harus didukung oleh struktur kognitif yang dimiliki oleh⁶³ anak. Setiap pengalaman mengandung sesuatu yang unik yang harus didukung oleh struktur kognitif pada anak. Dengan melalui interaksi antar lingkungan sekitar, sehingga struktur kognitif pada anak akan berubah dan

bisa berkembang lagi secara pesat, sesuai pengalaman yang telah dilakukan anak.

Dalam ³ penyelenggaraan pendidikan anak usia dini atau PAUD sangat memerlukan media permainan untuk kelancaran proses pembelajaran. Sehingga bisa tercapainya aspek perkembangan kognitif, bahkan juga menarik minat dan rasa ingin tahu anak sesuai pada ³ tahapan usianya. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini agak berbeda, apabila dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan di perguruan tinggi. ⁴⁰ Media pembelajaran di taman kanak-kanak menurut Rolina & Muhyidin, (2014) ² terdiri atas tiga jenis yaitu: yang pertama ada lembar kerja anak (LKA), yang kedua ada alat peraga pembelajaran (APP) serta yang terakhir ada ⁶⁵ alat permainan edukatif (APE). Proses pengembangan media pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap pengembangan. Ketiga tahap pengembangan tersebut meliputi desain, prinsip media pembelajaran, serta evaluasi (Latif, Zulkhairina, Zubaidah, & Afandi, 2013).

⁹⁷ Media pembelajaran ialah salah satu faktor yang ikut serta menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mendukung anak serta pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran menggunakan capaian perkembangan anak dan kompetensi dasar anak. Sehingga itu pendidik harus lebih kreatif dalam menciptakan media permainan bagi anak dan membuat suasana belajar menjadi nyaman, sehingga dengan media pembelajaran mendukung untuk

tercapainya tujuan dari pembelajaran (Series, 2020). Keberhasilan dan kelancaran suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh seorang guru, selain tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan juga tergantung pada perangkat media pembelajaran yang digunakan juga (Zaini & Dewi, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh observer pada lembaga pendidikan TK Dharma Wanita Bareng yang berada di Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, bahwa kemampuan kognitif anak terutama anak berusia 5-6 tahun belum bisa terlihat secara maksimal ketika kegiatan pembelajaran tentang perkembangan kemampuan kognitif diberikan, mulai dari memecahkan suatu permasalahan, berpikir secara logis dan juga berfikir simbolik. Pada saat peneliti melakukan tindakan observasi, disini terlihat pada saat pembelajaran, aspek kognitif dirasa kurang berkembang secara optimal. Dari hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan dengan guru kelompok B diketahui bahwa kemampuan memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan berfikir simbolik dirasa masih jauh dari harapan. Karena sebelumnya guru menerapkan model pembelajaran masih secara konvensional, dimana pembelajaran tersebut masih menggunakan gambar pada lembar kerja anak dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Sehingga hal tersebut membuat anak menjadi kehilangan minat, cepat merasa bosan, serta beberapa anak mengambil keputusan untuk bermain sendiri.

Untuk menstimulasi aspek perkembangan yang dirasa masih kurang pada anak, membutuhkan berbagai metode yaitu salah satunya bisa dengan belajar sambil bermain, karena anak usia dini lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain. Bermain juga membuat anak menjadi merasa senang dan mengeluarkan energi yang positif, sehingga dari bermain anak bisa memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan yang belum pernah anak dapatkan. Dan perlu didukung dengan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung.

Sebelum memecahkan permasalahan, penelitian ini berpedomankan kepada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan menurut (Kasus et al., 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini” dan juga penelitian menurut (Ayuningtyas et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan dua peneliti terdahulu yang saya gunakan sebagai acuan tersebut, kemudian saya mengembangkan suatu media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, dan bisa terpecahkannya permasalahan yang peneliti hadapai saat ini. Monopoli Buah (MOBU) memiliki berbagai komponen dan aturan yang disederhanakan, dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian, dari media permainan Monopoli Buah (MOBU) anak dapat mengenal nama buah-buahan, warna, bentuk, jenis dan tekstur yang akan menumbuhkan rasa semangat belajar anak, bahkan juga memberikan peluang kepada anak untuk berimajinasi, mengajak anak untuk berpikir logis dan simbolik, bahkan juga mengajak anak untuk memecahkan suatu masalah dengan memperoleh pengalaman dalam belajar, sehingga menghasilkan hasil belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif lebih meningkat.

Berdasarkan dari ulasan permasalahan ulasan diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini belum berkembang secara optimal.
2. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif kurang bervariasi sehingga anak cepat merasa bosan
3. Metode pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pembatasan masalahnya adalah Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagaimana dibawah ini:

1. Bagaimana pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat di ambil manfaatnya secara teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberi peningkatan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media yang menarik untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak Usia Dini

Untuk membantu anak¹ usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng⁶¹ dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

b. Bagi Guru

- 1) Di gunakan untuk menamabah wawasan guru pendidik TK Dharma Wanita Bareng⁴⁰ dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- 2) Untuk meningkatkan kreativitas guru pendidik TK Dharma Wanita Bareng melalui media permainan Monopoli Buah (MOBU).

c. Bagi Lembaga TK

Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas TK Dharma Wanita Bareng melalui media media permainan Monopoli Buah (MOBU).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

⁵⁰ Pengertian pendidikan secara etimologi atau paedagogie yang berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari kata pais yang berpengertian sebagai anak, dan again memiliki pengertian mimbingan. Jadi artinya adalah bimbingan yang akan diberikan kepada anak (Fauzi, 2018). Sejalan dengan pendapat Sujiono (dalam Veronica,2018) pendidikan pada anak usia dini mencakup seluruh tindakan dan upaya seorang pendidik untuk menciptakan suasana yang dapat membuat anak mengkesplorasi, kesempatan, pengalaman dan pengalaman yang telah diberikan dengan melibatkan kecerdasan dan ¹⁴ kemampuan yang telah dimiliki oleh anak.

Adapun yang diartikan ⁷¹ dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu lembaga pendidikan yang diadakan dengan memiliki tujuan untuk memberikan fasilitas perkembangan dan pertumbuhan yang dimiliki oleh anak dengan menyeluruh (Fauzi, ⁴⁷ 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu bimbingan pendidikan yang diberikan kepada anak guna ¹⁰¹ mencapai aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, sehingga anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan mendapatkan berbagai hal baru.

2. Karakteristik ²³ Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu jenjang pendidikan yang dilakukan anak pada usia 0-6 tahun, sebelum anak tersebut memasuki kependidikan dasar. Dengan memberikan berbagai rancangan stimulus perkembangan dan pertumbuhan, bahkan untuk menumbuhkan rasa siap ⁷⁹ anak untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan dengan jalur formal, non formal dan informal (Hasyim, 2018)

3. Prinsip ⁹⁴ Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki berbagai karakter yang berbeda sehingga memunculkan keunikan dari setiap anak, maka diharapkan anak bisa berkembang sesuai tingkatan perkembangannya secara optimal. Dengan ini diperlukannya pendidikan yang dapat memberikan rangsangan dan juga layanan serta pemahaman terhadap aspek perkembangan gerak-motorik, ⁸³ agama dan moral, bahasa, sosial-emosional, kognitif dan juga seni. Pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan dan prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan bakat serta berbagai kreativitas (Zubaidah et al., 2016). ¹⁴ Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini harus menerapkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Anak bisa belajar sambil bermain dan belajar dengan bermain.

Anak memiliki dunia sendiri yaitu dunia bermain. ⁹⁸ Bermain merupakan salah satu cara terbaik bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan kompetensi yang sudah ditetapkan oleh kurikulum. Bahkan melalui bermain ini anak dapat memperoleh berbagai informasi dan ide yang baru untuk mengasah keterampilan yang ada.

- b. Pembelajaran memiliki tujuan pada perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki berbagai karakter perkembangan fisik dan psikologis ⁵⁵ yang berbeda dan memiliki ciri khas masing-masing, ³⁰ maka dari itu guru harus bisa dan mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari berbagai anak.

- c. Pembelajaran membantu terpenuhinya kebutuhan ⁴ pada anak.

Anak usia dini sangat membutuhkan stimulus-stimulus untuk mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis secara optimal, maka dari itu pembelajaran harus disusun untuk memenuhi kebutuhan pada anak tersebut.

4. ¹⁷ Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut Pasal 28 UU Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Hasyim, 2018) tentang Sistem Pendidikan Nasional ayat 1 yang termasuk anak usia dini ialah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. Mekanisme tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah:

- a. Membangun anak Indonesia yang sangat berkualitas, yaitu anak yang dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapannya, sehingga memiliki rasa siap untuk memasuki pendidikan dasar bahkan juga sangat berpengaruh kedepannya.
- b. Membantu anak untuk merasakan sikap siap belajar (akademik) disekolah.

B. Kemampuan Kognitif

1. ⁴ Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kesanggupan untuk melakukan sesuatu, dan ability berarti “kemampuan”, “kekuatan” dan “ketrampilan”. Kognitif adalah aktivitas atau proses memperoleh pengetahuan dan persepsi baru melalui pengalaman anak itu sendiri (Zamrodah, 2016) Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam berpikir dan bagaimana anak tersebut dapat melakukan penalaran dan pemecahan suatu permasalahan, sehingga akan membuat anak mendapatkan pengetahuan lebih luas, dan bisa hidup sesuai kehidupan yang ada dimasyarakat sekitar (Novitasari, 2018).

²⁷ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif ialah suatu proses yang dilakukan dengan kesanggupan individu atau kelompok untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang dapat diamati sebagai suatu proses.

2. Teori Perkembangan Kognitif

- a. Menurut Abdurrahman (dalam Mu'min, 2013) Kemampuan kognitif dapat berkembang secara bertahap sesuai usia, dan juga⁶¹ sejalan dengan perkembangan fisik, syaraf-syaraf yang berada pada susunan syaraf anak.
 - b. Teori perkembangan kognitif menurut *Lev Vygotsky* semua interaksi yang dilakukan dan membuat anak mampu untuk menyambungkan dan mempertimbangkan lagi suatu peristiwa.
 - c. Menurut Ahmad Susanto (dalam Iia, 2012) bahwa kognitif ialah cara atau proses di mana seorang anak² berpikir, yaitu kemampuan individu untuk membuat hubungan dengan suatu peristiwa atau peristiwa yang telah ada, dan bagaimana cara seseorang menilai sesuatu.
 - d. Piaget berpendapat bahwa anak sejak balita anak sudah memiliki kemampuan, sehingga semua itu bisa berkembang sesuai tahapan usia anak, sejalan dengan berbagai pemahaman dan pengalaman tentang informasi-informasi yang anak temui (Mu'min, 2013)
3. Tahapan-tahapan Perkembangan Kognitif
- Menurut Piaget (dalam Sutarto, 2017), pengetahuan seorang anak dapat dibentuk dan dapat berkembang⁶² melalui interaksi secara terus menerus dengan lingkungan sekitar anak tersebut. Ada empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Sutarto, 2017), yaitu:
- a. Tahap sensorimotor terjadi pada anak usia 0-2 tahun.

- ⁸ Pada tahap ini anak sudah bisa memahami sesuatu disekitarnya, mulai dari melihat gerakan dan mendengarkan ¹²⁰ suara atau suatu tindakan yang dapat diamati oleh indera anak.
- b. Tahap pra-oprasional ⁸¹ terjadi pada anak usia 2-7 tahun.
 Pada tahap ini anak sudah bisa mengembangkan dari apa yang mereka lihat dan dengarkan menjadi suatu gerakan fisik, bahkan anak mulai meniru sesuatu yang dilihat oleh inderanya.
- c. Tahap oprasional ²⁷ konkret terjadi pada anak usia 7-11 tahun.
 Pada tahap ini anak sudah bisa berpikir secara logis dan masuk akal tentang kejadian yang bersifat nyata didepan mata mereka .
- d. Tahap oprasional ³¹ formal terjadi pada anak usia 11 tahun keatas.
 Pada tahap ini anak bisa berpikir secara idealis, logis dan dapat berpikir secara abstrak. Dari pemikiran kemungkinan bisa menjadi yang sebenarnya. Sehingga bertambahnya umur seseorang maka meningkat juga kemampuan kognitifnya.
4. Prinsip Perkembangan Kognitif
- Menurut Jeans Piaget adalah sebagai berikut:
- a. Asumsi Dasar
- Konsep Piaget tentang konsep pembelajaran dari kecerdasan dan faktor-faktor mendadsar dalam perkembangan kognitif.
- b. Pendapat konstruktivita tentang kecerdasan

Pada bagaian ini membahas tentang perbedaan dengan pendapat tradisional mengenai apa yang diketahui, dan kerangka riset Piaget dan konsep mengenai kecerdasan atau intelegensi.

30

5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Ada empat faktor perkembangan kognitif (Novitasari, 2018), yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor lingkungan fisik, yang merupakan hal dominan karena interaksi individu dengan dunia adalah salah satu sumber pengetahuan.
- b. Kematangan, kematangan sistem saraf pada anak akan memungkinkan untuk berkembang secara maksimal dari perkembangan fisik.
- c. Lingkungan sosial, dimana lingkungan sosial pada anak akan mencakup peran pendidikan dan bahasa sehingga terjadinya interaksi langsung dengan orang lain.
- d. Faktor penyeimbang, faktor ini mampu mengatur interaksi individu dengan lingkungan sekitar untuk memungkinkan tertata dan berkembangnya kognitif pada anak

6. Pentingnya Kemampuan Kognitif Pada Anak

- a. Anak dapat belajar memecahkan suatu permasalahan, mencakup pemecahan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari hari

20

- pada anak, sehingga anak mendapatkan pengalaman baru dan dapat menerapkan pengetahuan yang didapatnya.
- b. Anak dapat berpikir logis, mencangkup berbagai klasifikasi, pola, perbedaan dan mengenai sebab akibat.
 - c. Anak dapat berpikir simbolik mencangkup mengenai menyebutkan sesuatu benda atau yang lain, menyebutkan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai imajinasi benda alam dan bentuk gambar. Sehingga bisa tercapainya perkembangan secara optimal (Nur et al., 2020).

C. Monopoli

1. Pengertian Monopoli

Permainan monopoli adalah salah satu media permainan yang berbentuk papan dan sangat populer dan sangat banyak dikenal orang, bahkan memiliki komponen dan aturan yang mendukung permainan monopoli tersebut (Rohman & Mutmainah, 2015). Permainan monopoli ini memiliki tujuan untuk memiliki seluruh petak kota yang berada diatas media permainan tersebut, dengan cara melakukan transaksi pembelian, penyewaan serta pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Semua pemain akan mengambil dua buah dadu, lalu melemparkan dadu tersebut secara bergantian untuk memindahkan pionnya. Apabila berhenti di tempat yang belum ada pembelinya maka ia boleh membeli tempat tersebut dengan harga yang sudah disesuaikan. Tetapi apabila pemain lain berhenti ditempat

kalian, maka teman anda akan membayar denda kepada anda sesuai aturannya (Faizi et al., 2017).

¹ 2. Sejarah Monopoli

Sebelum diketemukannya Monopoli sudah terdapat permainan yang hampir sama dengan permainan monopoli, yaitu ¹⁰ adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh *Elizabeth Magie* untuk mempermudah masyarakat biasa agar mengetahui bagaimana pemilik-pemilik tanah bisa memperkaya dirinya dan membuat penyewa mereka miskin. Magie sudah memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Permainan itu sudah dipatenkan, tetapi tidak ada yang berani memproduksikannya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan monopoli ini dibuat pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox'an Brer Rabbit*.

Dari itu banyak sekali ² penjualan permainan ini yang tersebar dari orang ke orang dengan berbagai variasi masing-masing setiap penjual. Salah satunya ialah permainan ²⁵ *Auction Monopoly* yang kemudian disingkat dengan permainan *Monopoly*. Kemudian permainan ini dipelajari oleh Charles Darro dan dipatenkan dan dijual oleh Parker Brother sebagai penemuannya sendiri. Sehingga itu Parker mulai memproduksikannya dan mulai memasarkan secara luas permainan ini ¹⁰⁴ pada tanggal 5 November 1935 (Husna,122:2016).

D. Monopoli Buah (MOBU)

1. Pengertian Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

Menurut Arif (dalam Munadi,2008:163), permainan merupakan hubungan antar pemain yang berinteraksi satu dengan lain untuk mencapai tujuan tertentu dengan tetap mengikuti peraturan yang sudah ditentukan. Sedangkan menurut Smith (dalam Munadi 2008:164) menjelaskan tentang berbagai macam permainan yang aktif, yaitu permainan eksplorasi, permainan konstruksi, permainan simulasi dan permainan menguji. Menurut Ismail mengemukakan (dalam Jawadi 6:2013), tujuan dari permainan edukatif ialah untuk mengembangkan komunikasi pada anak sehingga bisa terkembanya aspek fisik dan motorik, aspek sosial, aspek emosional maupun kepribadian serta kreativitas anak (Yanti & Anggraini, 2015). Salah satu permainan edukatif ini adalah Monopoli Buah (MOBU).

Monopoli Buah (MOBU) merupakan sebuah media permainan edukatif yang dikembangkan dan dimodifikasi dari media monopoli yang sudah populer sejak dahulu. Media permainan ini menyesuaikan komponen dan aturan yang disederhanakan, dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar anak usia 5-6 tahun. Media permainan ini berbentuk papan yang bisa dilipat dan didukung

dengan berbagai komponen didalamnya, sehingga media ini termasuk media dua dimensi.

2. Prinsip-prinsip media permainan Monopoli Buah (MOBU)

Tidak peduli seberapa bagus desain Anda, pada akhirnya tergantung pada seberapa baik produk media jadi diproduksi dan siap digunakan. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran menurut (Zaman et al., 2010) sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dibuat dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bahan pembuatan media mudah didapat di lingkungan sekitar, dan juga tidak memerlukan biaya banyak.
- c. Media pembelajaran menggunakan bahan yang aman bagi anak usia dini.
- d. Dapat meningkatkan kreativitas, menghadirkan kesenangan bagi anak-anak, merangsang imajinasi dan imajinasi anak-anak, serta dapat digunakan untuk eksperimen dan eksplorasi.
- e. sesuai dengan tujuan dan fungsi lembaga pendidikan.
- f. ni dapat digunakan secara individu, dalam kelompok atau dengan cara tradisional
- g. Diproduksi sesuai dengan perkembangan situasi usia pada anak usia dini.

Begitupun prinsip-prinsip yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk membantu pembelajaran pada anak usia dini.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media

Tiap pembelajaran pasti saja mengalami pasang surut implementasi, khususnya dalam hal mengimplementasikan media permainan Monopoli Buah (MOBU) yang digunakan oleh pendidik. Sebagaimana yang ada di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kadang mengalami faktor yang mendukung dan juga menghambat. Apalagi dalam implementasi media permainan pada anak usia dini. Sebagai seorang pendidik harus bisa mengatasi faktor yang menghambat implementasi model media permainan tersebut.

4. Kegunaan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

- a. Anak dapat belajar mengenal nama buah-buahan,
- b. Mengetahui warna,
- c. Mengetahui bentuk dan jenisnya,
- d. Anak dapat memecahkan suatu permasalahan yang mereka hadapi ketika bermain Monopoli Buah (MOBU).
- e. Anak dapat belajar berpikir kritis dengan menjawab berbagai pertanyaan dan juga melakukan berbagai tantangan yang diberikan.

- f. Anak dapat berfikir simbolik melalui menghitung nominal angka yang ada pada setiap bidak papan dan juga pada uang mainan.
- g. Selain itu bisa juga dengan menghitung dari setiap dadu yang dilempar.

Sehingga adanya media permainan Monopoli Buah (MOBU) diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya sesuai tingkatan usianya tersebut.

5. Kelebihan dari Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

Dengan media permainan ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Bersifat fleksibel, ⁸⁵ dapat digunakan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif,
- b. Menggunakan gambar yang menarik dan berwarna,
- c. Gambar buah-buahan juga dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap buah-buahan,
- d. Media permainan ini mendorong anak untuk lebih aktif,
- e. Media ini lebih menitikberatkan untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi, jiwa sportivitas dan persaingan.
- f. ⁵⁸ Anak akan lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui media permainan Monopoli Buah (MOBU).

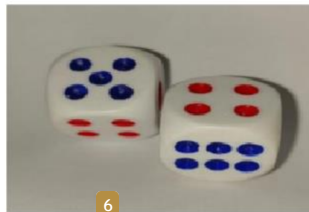
6. Kekurangan dari Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

- a. Perlunya waktu yang lama dan benar-benar matang dalam perencanaan media permainan Monopoli Buah (MOBU).

- b. Sulitnya pembuatan media permainan Monopoli Buah (MOBU) tersebut.
 - c. Perlunya biaya yang lumayan banyak dalam proses pembuatan media permainan.
 - d. Membutuhkan panduan guru saat menerapkan media ini,
 - e. Guru harus bisa mengkondisikan kelas agar tidak ramai, karena media ini bermodel permainan beberapa anak saja.
7. Gambar Perlengkapan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU):



Gambar 2.1
Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.2
Dadu Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.3

Pion Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.4

46

Kartu Hak Milik Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.5

Kartu Pertanyaan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.6

Kartu Tantangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.7

Uang Mainan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)



Gambar 2.8

Miniatur Buah Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

8. ⁸⁴ **Alat dan Bahan:**

Alat dan Bahan yang digunakan:

- a. Kertas hvs
- b. Kertas Stiker,
- c. Kertas Artpaper,

- d. Papan kayu datar atau plywod,
 - e. Gergaji,
 - f. Cat kayu,
 - g. Kuas,
 - h. Semen putih,
 - i. Lem kayu,
 - j. Paku,
 - k. Palu,
 - l. Gunting,
 - m. Pensil,
 - n. Penghapus,
 - o. Penggaris,
 - p. Gambar berbagai buah-buahan,
 - q. Kartu-kartu tantangan dan pertanyaan,
 - r. Gambar uang mainan.
 - s. Dadu,
 - t. Pion,
 - u. Miniatur Rumah,
 - v. Miniatur Buah.
9. Langkah-langkah pembuatan:
- a. Pikirkan dan pilihlah tema media permainan yang akan dibuat,

- b. Lalu pilihlah nama media permainan berdasarkan tema yang sudah dipilih, misalnya tema tanaman sub tema buah-buahan dan diberi nama Monopoli Buah (MOBU).
- c. Lalu desain dan rancang media permainan yang akan kalian buat, sesuaikan petak permainan dan gambar-gambar yang akan digunakan sesuai tema tersebut,
- d. Tentukan aturan dalam permainan tersebut,
- e. Buatlah desain media tersebut kedalam aplikasi Corel Draw atau PhotoShop,
- f. Simpan desain desain media permainan tersebut kedalam berkas **PDF** dan cetak stiker di tempat percetakan,
- g. Jika papan permainan monopoli sudah jadi, kemudian buatlah beberapa kartu tantangan dan pertanyaan sesuai tema tersebut dan cetak,
- h. Lalu cari referensi gambar uang dan desain uangnya,
- i. Kemudian pilihlah papan dari kayu yang bisa dilipat untuk menempelkan hasil desain permainan tersebut,
- j. Jangan lupa untuk menyiapkan pion untuk menjadi pengganti orang,
- k. Kemudian juga siapkan dua buah dadu.
- l. Dan jangan lupa siapkan miniatur buah-buahan.

10. Langkah-langkah permainan:

- a. Siapkan media permainan Monopoli Buah (MOBU), yang sudah dilengkapi dengan nama buah-buahan, harga dan berbagai keterangan lain untuk mendukung permainan monopoli tersebut.
- b. Dua buah dadu.
- c. Beberapa miniatur buah-buahan sesuai gambar buah-buahan yang ada dipapannya.
- d. Beberapa kartu tantangan dan kartu pertanyaan seputar sub tema buah-buahan.
- e. Kartu hak milik dari setiap pembelian buah, simpan dengan cara dibalik.
- f. Uang mainan sebagai alat pembelian, dan membagikan kepada para pemain sebanyak 1 lembar untuk semua nominal.
- g. Dan semua yang tersisa seperti uang, miniatur buah dianggap Monopoli Buah (MOBU) atau anggap sebagai bank (tempat penyimpanan).
- h. Setelah semua siap, kocok terlebih dahulu dua buah dadu.
- i. Setelah melempar dadu dan mendapatkan angka, pion digerakkan sesuai dengan jumlah yang didapat dari lemparan dadu.
- j. Saat pemain berada pada salah satu buah yang kosong, maka pemain tersebut dapat membeli buah tersebut, tetapi jika dirasa tidak diperlukan, maka boleh dilewati untuk tidak membeli.
- k. Tetapi ketika pemain menginjak salah satu buah milik pemain lain, maka ia diharuskan membayar uang dengan jumlah yang sama

dengan harga yang sudah ditentukan, yang disetiap macam buahnya memiliki harga yang bervariasi.

- l. Ketika beehenti di kartu tantangan ataupun kartu pertanyaan maka sang pemain harus bisa melakukan tantangan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan isi pada kartu tersebut.
- m. Tetapi ketika pemain berhenti di penjara maka ia harus berdiam disitu dan membayar denda sesuai yang ditentukan.
- n. Nanti pemenang dapat dilihat dari seberapa banyak ia membeli buah-buahan yang sudah disediakan.

E. Kajian Peneliti Terdahulu

sebagai alat perbandingan yang digunakan terhadap penelitian yang peneliti pakai dengan penelitian sebelum-sebelumnya ialah sebagai berikut:

1. Menurut (Handayani & Zahro, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pemahaman Konsep Bilangan Media Bilangan Dengan Media Monopoli Pada Anak Usia Dini ⁵⁶ 5-6 Tahun" penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif. Dengan tujuan memberikan suatu gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran ⁵⁶ konsep bilangan, yaitu dengan menyebutkan bilangan, anak dapat mencocokkan antara bilangan dengan berbagai lambang bilangan yang ada, bahkan anak juga dapat belajar menjumlahkan bilangan yang ada dalam media pembelajaran ini.

Dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan terhadap hasil penelitian menurut (Handayani & Zahro, 2022), ia menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan peneliti dalam pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*.
- b. Tetapi disini juga terdapat kesamaan, media yang diciptakan ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun, dan sama untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
2. Menurut (Kasma, Amzal Adam, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “MOPEKER (Monopoli Pendidikan Karakter) Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Dengan tujuan agar anak dapat tertarik dan lebih semangat untuk meningkatkan semangat belajar sehingga tidak merasa bosan, dan diharapkan anak dapat meningkatkannya rasa bermain, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menjadi anak yang kreatif, cakap dalam melakukan suatu hal, menambah pengalaman dan ilmu, dan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga dengan media ini pembentukan karakter dapat terwujud dengan optimal.
- Dapat disimpulkan sebagai berikut:
- a. Dalam penelitian (Kasma, Amzal Adam, 2018) dengan peneliti pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) terdapat

perbedaan dalam jenis penelitian, (Kasma, Amzal Adam, 2018) menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*), sedangkan peneliti disini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*.

b. Dan tujuan dari media tersebut berbeda, karena menurut peneliti terdahulu disini mengembangkan karakter, sedangkan peneliti disini mengembangkan aspek kognitif anak. Tetapi juga sama-sama untuk memotivasi anak untuk semangat belajar.

3. Menurut (Budyawati, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Motif (MONOPOLI EDUKATIF) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Pada Anak Kelompok B di TK KARTIKA IX-35 Patrang Jember”. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research*) dan termasuk deskriptif. Dengan media ini diharapkan anak dapat meningkatkan kecerdasan jamak pada anak.

a. Menurut (Budyawati, 2020 sebagai peneliti terdahulu disini sedikit berbeda dari jenis peneliti yang digunakan bahkan indikator yang akan dikembangkan juga sangat berbeda.

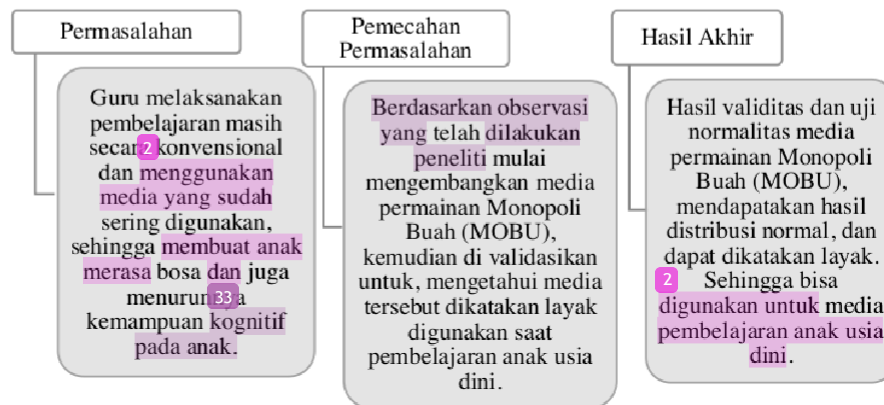
b. Hanya saja yang sama ialah menggunakan media monopoli yang dimodifikasi dan disederhanakan menjadi sebuah media permainan.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah ada dan penelitian yang relevan, maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media Monopoli Buah (MOBU) dapat membantu

anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan sangat berpengaruh besar terhadap aspek perkembangan anak, terutama aspek perkembangan kognitif.

Tabel 2.1
Kerangka Berfikir



Berdasarkan 2.1 dapat dijelaskan bahwa yang pertama terdapat permasalahan saat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru masih belum menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU), dan masih menggunakan pembelajaran klasikal dan bersifat konvensional. Dimana anak belajar hanya menggunakan gambar pada lembar kerja dan terus menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran kesehariannya. Sehingga hal itu membuat anak merasa tidak semangat dalam belajar, merasa cepat bosan, bahkan sebagian anak ada yang tidak memperhatikan gurunya dan lebih memilih main sendiri. Selanjutnya yang kedua terdapat pemecahan masalahnya, yaitu dengan

menciptakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) saat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang kemudian akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Berdasarkan permasalahan dan pemecahan masalah yang sudah dilakukan mendapatkan hasil akhir, yaitu peneliti mendapatkan hasil validitas dan uji normalitas media permainan Monopoli Buah (MOBU), mendapatkan hasil distribusi normal, dan dapat dikatakan layak. Sehingga bisa digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan sebuah hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.
2. Terdapat pengaruh positif penggunaan media permainan Monopoli Buah (MOBU) dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun.
3. Terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kreativitas para pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah metode pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk ataupun menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut (Savira & Suharsono, 2013). Ketika sudah menghasilkan sebuah produk tertentu maka diperlukannya penelitian yang bersifat kebutuhan untuk menguji kelayakan dan dinyatakan baik dan aman digunakan pada pembelajaran anak usia dini, supaya dapat berfungsi dengan baik khususnya di dunia pendidikan.

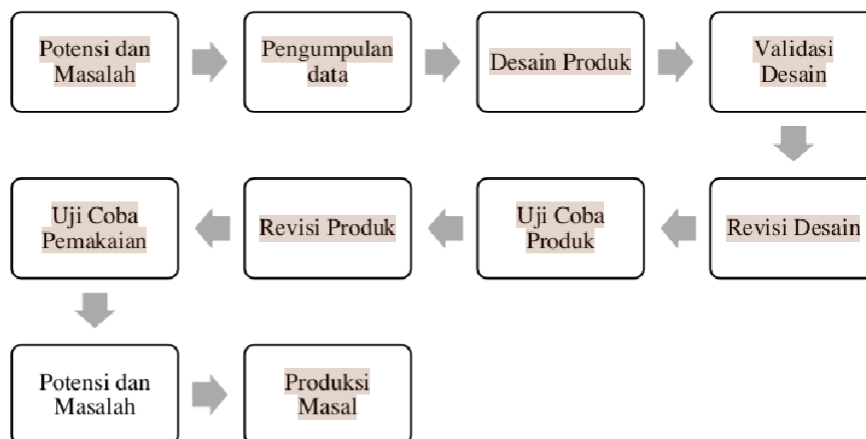
Jenis penelitian ini disusun dengan sangat terprogram dengan berbagai urutan kegiatan yang sangat sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang ada pada dunia pendidikan yang berhubungan dengan sumber media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya peserta dengan berbagai karakter anak usia dini (Tegeh & Kirna, 2013).

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* digunakan oleh peneliti, alasannya, karena hasil dari media ini berupa produk media permainan yaitu Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, yang baik dan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Teknik pengembangan yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitiannya terkait dengan merancang dan mengembangkan untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini. Dengan menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* yang disederhanakan dan di modifikasi Menurut *Borg and Gall* prosedur dalam sugiono ada 10 langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Langkah-langkah penggunaan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*



Sehingga penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, dijelaskan dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Menurut Sugiono (dalam Purnama, 2016) penelitian dapat muncul karena adanya potensi dan masalah. Potensi ialah segala hal yang

apabila bisa digunakan dengan baik akan menghasilkan nilai tambah dan nilai guna. Sedangkan masalah ialah suatu penyimpangan antara apa yang diinginkan dan diharapkan tidak sesuai dengan yang terjadi. Jadi dapat disimpulkan bahwa potensi masalah adalah sesuatu hal yang dilakukan dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kemudian hasil observasi dan wawancara yang dilakukan disalah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Nganjuk, bahwa kemampuan kognitif pada anak usia dini bisa terlihat ketika kegiatan pembelajaran tentang kognitif, mulai dari memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan simbolik pada saat pembelajaran dirasa kurang berkembang secara optimal. Berdasarkan pobservasi yang sudah dilakukan yang telah dilakukan di lembaga tersebut diketahui bahwa kemampuan memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan simbolik dirasa masih jauh dari harapan. Karena sebelumnya guru menerapkan model pembelajaran masih secara konvensional, dimana pembelajaran tersebut masih menggunakan gambar pada lembar kerja anak dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Sehingga hal tersebut membuat anak menjadi kurang tertarik untuk belajar, tida semangat belajar, cepat bosan, dan sebagian anak malah memilih untuk bermain sendiri.

2. Pengumpulan Data

Setelah terjadinya suatu potensi masalah maka akan dilanjutkan dengan pencarian informasi atau data-data tentang apa saja yang akan

di analisis terhadap kajian penelitian yang relevan atau sesuai dan melakukan beberapa study pustaka dalam ⁶ media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Desain Produk

Disini peneliti akan menghasilkan dan menciptakan sebuah desain media pembelajaran yang akan terus dikembangkan dari berbagai macam bahan yang mudah didapatkan, seperti kertas ⁴⁰ dan lain sebagainya. Pada tahap ini seorang peneliti akan melakukan berbagai analisis sesuai fungsi-fungsi yang dibutuhkan, hingga mencari ide yang dikembangkan dari media tersebut. Media ⁶ yang akan dikembangkan adalah media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

4. Validasi Desain

¹ Validasi desain merupakan sebuah penilaian yang masih bersifat rasional, karena pada tahap ini masih menurut pada pemikiran rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan. Validasi pada penelitian ini biasanya melibatkan ⁷ tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai dan mendesai sebuah produk yang sudah dirancang tersebut. Setiap tenaga ahli diminta untuk menilai media permainan Monopoli Buah (MOBU) sehingga akan ditemukan berbagai kekurangan.

² 5. Revisi Desain

Setelah produk yang diciptakan di validasi oleh tenaga ahli maka selanjutnya akan ditemui kelemahan dari media tersebut. Sehingga peneliti harus memperbaiki desain media yang sudah dibuat.

6. Uji Coba Produk

Produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) bisa langsung di uji cobakan setelah di validasi dan revisi. Uji coba yang dilakukan pada tahap awal dilakukan dengan simulasi bagaimana penggunaan media tersebut. Pengujian pada produk tersebut dilakukan agar mengetahui dan mendapatkan informasi apakah media tersebut lebih efektif dibandingkan dengan produk yang lama.

7. Revisi Produk

Revisian produk dapat dilakukan apabila dalam pemakaian produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) dilembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kelemahan dan kekurangan, sehingga dapat disempurnakan lagi dalam pembuatan produk kembali.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk sudah selesai maka selanjutnya produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) di pakai dan diterapkan dalam program pendidikan yang lebih luas, bahkan bisa mencapai skala nasional. Tujuannya agar mengetahui kekurangan atau hambatan guna untuk perbaikan lebih lanjut dan secara menerus.

9. Potensi dan Masalah

Setelah dilakukannya uji coba pemakaian bisa dilihat apa saja yang masih lemah dan dirasa kurang dari media yang sudah dibuat. Maka akan mempermudah peneliti menemukan potensi masalah sehingga dilakukannya penyempurnaan produk.

10. Produksi Masal

Apabila produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) telah dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Bahkan produk media permainan tersebut juga dapat diproduksi secara masal untuk disebar luaskan dipasaran.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bareng, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Sesuai dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan, subjek dalam penelitian pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bareng.

D. Uji Coba Model/Produk

Pada tahap ini peneliti sangat perlu melaksanakan uji coba produk yang sudah diciptakan bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat guna untuk penyempurnaan produk kembali.

1. Desain Uji Coba

Untuk uji coba produk dilakukan dengan 2 cara, akan dijelaskan masing-masing sebagai berikut:

⁸⁰
a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas merupakan uji coba yang dilakukan pada kelompok dengan skala kecil atau terbatas untuk membuktikan media yang akan dikembangkan cukup efektif untuk mengatasi masalah yang di hadapi atau tidak menurut (Prasetyo, 2012).² Pada tahap ini, uji coba tersebut dilakukan dengan membutuhkan 8 orang¹⁰⁶ anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng.

b. Uji coba lapangan

² Uji coba lapangan atau uji coba luas merupakan tahap terakhir dari uji coba yang perlu dilakukan guna menyempurnakan dan memperbaiki yang dirasa masih kurang saat uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas menurut (Prasetyo, 2012). Sehingga pada tahap ini produk akan dikembangkan tentu saja sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama. Pada tahap uji lapangan ini dilakukan oleh 16¹¹⁸ anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng dengan berbagai karakteristiknya masing-masing.

⁵¹
2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media permainan ini terdiri atas:

a. Ahli Materi 1

Disini ahli materi ialah seorang magister di bidang pendidikan.

b. Ahli Media 1

Disini ahli materi ialah seorang magister di bidang pendidikan.

c. Ahli Materi 2

Ahli materi pembelajaran ialah seorang pendidik yang memiliki minimal 1 tahun pengalaman dalam mengajar.

d. Ahli Media 2

Ahli desain pembelajaran ialah seorang pendidik yang memiliki minimal 1 tahun pengalaman dalam mengajar.

e. Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng

Disini nantinya akan dilakukan uji coba kelompok kecil (8 anak) kemudian baru akan dilanjutkan kekelompok besar (16 anak).

E. Validasi Model/Produk

Dengan referensi instrumen ³ pengumpulan data yang valid dan reliabel, diharapkan hasil penelitian akan valid dan reliabel. Oleh karena itu, instrumen yang valid dan andal sangat penting untuk ³² hasil penelitian yang valid dan andal. Hal ini tidak berarti bahwa penggunaan instrumen yang telah teruji khasiat dan reliabilitasnya secara otomatis akan menghasilkan hasil penelitian (data) yang valid dan reliabel. Hal ini selanjutnya dipengaruhi oleh kondisi objek yang diperiksa oleh orang yang menggunakan peralatan untuk mengumpulkan data. (Sugiyono, 2017). Untuk itu dalam mengembangkan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini dibutuhkan evaluasi/penilaian agar media permainan

Monopoli Buah (MOBU) bisa diketahui layak untuk digunakan. Evaluasi media dalam mengembangkan media permainan Monopoli Buah (MOBU) dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validitas ahli dengan menggunakan lembar angket penilaian.

F. Instrumen Pengumpulan data

1. Pengembangan Instrumen

Penelitian pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, menggunakan dua instrumen:

a. Instrumen I

Pada instrumen pertama adalah lembar validasi untuk ahli materi berupa angket penelitian ahli materi yang berkaitan dengan materi anak usia 5-6 tahun khususnya tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan”. Hasil dari penilaian dari ahli materi tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan revisi dan penyempurnaan materi supaya materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini menggunakan 2 ahli materi, yaitu bu Rosa Imani Khan, M.Psi. dosen PG-PAUD sebagai ahli materi 1 dan Bu Yuli Priyani, S.Pd. guru yang sudah sertifikasi dalam bidang anak usia dini. Berikut kisi-kisi lembar instrumen validasi ahli materi:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	No	Indikator yang dinilai	Kisi-kisi penilaian	Skor yang dinilai 1-5
Materi	3 1	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat pemahaman pada anak	
	3 2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD pada pembelajaran anak	
	3	Kemenarikan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak	Dengan media ini anak-anak senang dan semangat untuk belajar	
	4	Kemenarikan tulisan dan huruf yang disajikan	Materi tulisan sangat mudah dimengerti anak	
	5	Kemenarikan gambar dan warna yang disajikan	Dengan media ini anak-anak lebih mudah belajar	
	7 6	Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat membantu anak lebih aktif dalam proses pembelajaran	Media ini dapat membantu anak anak lebih aktif	

7	Media permainan Monopoli Buah (14) (MOBU) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak	Media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak	
8	Kemudahan (3) pemahaman materi yang ada pada media Monopoli Buah (MOBU) (77)	Materi yang disajikan mudah dipahami anak	
9	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak (95)	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan juga semangat untuk belajar	
10	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir anak dan imajinasi anak	Materi yang diberikan dapat menumbuhkan imajinasi bagi anak	
JUMLAH NILAI			

7 Berdasarkan tabel 3.2 hasil validasi dari 2 ahli materi dihitung jumlah nilainya dan keterangan skornya sebagai berikut:

2 Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik Nilai 2 = Kurang

Nilai 4 = Baik Nilai 1 = Sangat Kurang

Nilai 3 = Cukup

b. Instrumen 2

Pada instrumen kedua adalah lembar validasi profesional media berupa kuesioner evaluasi untuk mendidik profesional media karena media yang dikembangkan relevan dengan desain, penggunaan, keamanan, dll. Sehingga 4 digunakan sebagai bahan

revisi media agar tercipta suatu media permainan yang lebih baik lagi. Pada penelitian ini ada 2 ahli media, yaitu bu Epritha Kurnia Wati M.Pd. dosen PG-PAUD sebagai ahli media 1, dan bu Yuli Priyani, S.Pd. guru yang sudah sertifikasi dalam bidang anak usia dini. Berikut kisi-kisi lembar instrumen validasi ahli media:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No	Indikator yang dinilai	Kisi-kisi penilaian	Skor yang dinilai 1-5
Fisik	1	Jenis bahan yang digunakan pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan tersebut sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	
	2	Ukuran papan Monopoli Buah (MOBU)	Ukuran yang digunakan apakah sudah sesuai dengan tingkat perkembangan pada anak usia 5-6 tahun	
Gambar	3	Keawetan dan keamanan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak	sesuaian gambar dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	
	4	Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	Warna yang cerah dan beraneka ragam	
	5	Keterpaduan warna gambar dengan papan media permainan Monopoli Buah (MOBU)	Warna pada gambar sesuai dengan cover papanya	
Tulisan	6	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	Warna yang cerah dan jelas serta sesuai dengan usia anak	

	7	Kejelasan warna dan tulisan huruf pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)	Warna, besar dan kecilnya huruf	
	8	Kesesuaian jenis font huruf yang digunakan	Huruf yang digunakan	
Warna	9	Kesesuaian warna buah yang digunakan	Warna sesuai dengan buah	
	10	Kejelasan warna pada buah	Warna cerah, tidak pudar	
JUMLAH NILAI				

⁷ Berdasarkan tabel 3.2 hasil validasi dari 2 ahli media

dihitung jumlah nilainya dan keterangan skornya sebagai berikut:

² Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik Nilai 2 = Kurang

Nilai 4 = Baik Nilai 1 = Sangat Kurang

Nilai 3 = Cukup

2. Validasi Instrumen

Lembar instrumen yang akan digunakan pada ¹ penelitian ini terdiri dari alat validasi untuk ahli materi, alat validasi untuk ahli media, dan lembar alat untuk anak. Alat-alat tersebut akan membantu mendokumentasikan ⁴ kelayakan media game yang dikembangkan dalam penelitian ini. Alat ini berisi soal-soal terkait media permainan ⁴ sebagai dasar penilaian kelayakan oleh ahli media dan materi..

G. Teknik Analisis Data

⁴¹ Pada teknik analisis data yang ada pada penelitian pengembangan media permainan ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Pada

pengumpulan data yang sudah ada dari sebuah produk/media pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan sebuah gambaran mengenai kondisi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Analisis data terhadap kelayakan produk melalui beberapa hasil dari ahli materi dan ahli media pada lembar angket yang sudah dilakukan.

Kriteria ketuntasan :

13

Tabel 3.4

Keterangan Kriteria Ketuntasan

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- Untuk menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan dari hasil produk yang berupa media permainan Monopoli Buah (MOBU). Dan menggunakan rumus V sebagai Aiken oleh Azwar (Srirahayu & Arty, 2018) dan diperoleh dirumuskan sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum (r_i - l_0)}{[n(c - 1)]}$$

73

Keterangan:

r = Angka yang diberikan oleh penilai

l_0 = Angka penilaian validitas terendah

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi

n = Banyak penilai

Tingkat pengukuran pada penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner. Hasil dari penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus aiken untuk mengetahui kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan. Berdasarkan data yang ada diatas maka produk/media pengembangan yang akan berakhir saat nilai penialaian pada sebuah media pembelajaran telah memenuhi syarat dan dinyatakan layak digunakan dengan tingkatan kesesuaian materi pada media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dikategorikan valid/layak digunakan.

2. Untuk menganalisis data hasil uji coba kecil dan uji coba perluasan menggunakan SPSS. Sehingga bisa mengetahui peningkatan kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU). Untuk menganalisis data dari hasil uji coba tersebut menggunakan Paired Sample T, Uji Normalitas, dan Uji Wilcoxon dengan menggunakan SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan pada Paired Sample T:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretes dan postes.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretes dan postes.

Kriteria pengambilan keputusan pada Uji Normalitas:

- a. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi dengan normal.

- b. Jika nilai Sig. < 0,05 , maka data berdistribusi dengan tidak normal

Kriteria pengambilan keputusan pada Uji Wilcoxon:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 , maka ada perbedaan hasil belajar (Hipotesis diterima).
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 , maka tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan (Hipotesis ditolak).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

¹ A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi dan juga mewawancarai guru kelas ⁷⁴ kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, ¹ diketahui bahwa adapun permasalahan yang sering dialami oleh anak dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu: pada perkembangan kemampuan kognitif anak, pertama dari penggunaan bahan ajar atau ² media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun masih sangatlah terbatas. Kedua, pusat pembelajaran yang dilakukan masih sangat konvensional, ¹⁴ hanya menggunakan papan tulis, lembar kerja anak dan juga tanya jawab ⁷⁰ saja. Sehingga anak-anak cepat merasa bosan saat pembelajaran, bahkan ada juga yang lebih suka untuk bermain sendiri, dibandingkan belajar bersama gurunya.

Dari permasalahan-permasalahan yang ada diatas tersebut, dapat disimpulkan yaitu, bahwa kemampuan kognitif ³ anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun belum bisa berkembang secara oprimal. Ketika kegiatan pembelajaran tentang perkembangan kemampuan kognitif diberikan, mulai dari memecahkan suatu permasalahan, berpikir secara logis dan juga berfikir simbolik. Pada saat peneliti melakukan

observasi, disini terlihat pada saat pembelajaran, aspek kognitif dirasa kurang berkembang secara optimal. Sehingga ¹ dari permasalahan tersebut dibutuhkannya solusi berupa media permainan Monopoli Buah (MOBU). Dengan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, mulai dari minat untuk belajar, rasa ingin tahu dan juga anak bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi ketika memainkan media permainan tersebut. Media permainan ini juga memotivasi anak untuk menyelesaikan tugas yang dia hadapi, sehingga bisa mengasah kemampuan kognitif anak dengan seoptimal mungkin. Bahkan saat proses pembelajaran berlangsung anak mampu menangkap serta memahami materi pembelajaran dengan mudah. Sehingga bisa terasahnya ²⁰ kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

¹
Tabel 4.1

S
subjek
penelitian

No.	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Rosa Imani Khan, M.Psi.
2.	Ahli Materi	Yuli Priyani, S.Pd
3.	Ahli Media	Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
4.	Ahli Media	⁷² ning Wahyuni, S.Pd
5.	Anak	16 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng

⁵⁸
Berdasarkan tabel 4.1 subjek pada penelitian dan pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini meliputi ³ 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 16 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng.

2. ¹ Desain Awal (draft) Model

Berdasarkan hasil studi lapangan, dikembangkan media permainan Monopoli Buah (MOBU). Media permainan ini ¹ dapat diartikan sebagai segala bentuk media pembelajaran yang berupa seperangkat materi dan disusun secara sistematis yang digunakan guru atau pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memungkinkan untuk menarik anak untuk minat dan semangat belajar. Desain media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini menampilkan berbagai gambar, huruf dan juga warna yang menarik dan juga sangat jelas, sehingga anak mampu memahami materi yang ada dalam permainan tersebut dan ⁸⁸ sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak usia 5-6 tahun. Dengan itu media Monopoli Buah (MOBU) menggambarkan isi ¹²² Kompetensi Dasar dan juga Kompetensi Inti yang akan di capai oleh anak.

¹ B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi ¹

Sebelum diuji cobakan pertama yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli materi kepada dosen ahli materi agar memperoleh nilai validator terhadap media permainan Monopoli Buah (MOBU) yang dikembangkan. Validator materi media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini dilakukan oleh dosen PG PAUD yaitu Rosa Imani Khan, M.Psi. dan Bu Yuli Priyani, S.Pd. ¹

Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi dengan memberikan nilai skor 1-5 pada kolom yang sudah tersedia dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
Penilaian oleh ahli materi terhadap produk media permainan Monopoli Buah (MOBU)

Indikator	V	Keterangan
1. Kesesuaian Materi dengan tingkat pemahaman anak	0,75	Sedang
2. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	Tinggi
3. Kemenarikan Media	0,75	Sedang
4. Kemenarikan tulisan dan huruf	1	Tinggi
5. Kemenarikan gambar dan warna	0,875	Tinggi
6. Media dapat membantu anak lebih aktif	0,875	Tinggi
7. Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak	1	Tinggi
8. Pemahaman materi yang ada pada media	0,75	Sedang
9. Materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	1	Tinggi
10. Materi mampu menumbuhkan daya pikir anak dan imajinasi anak	0,875	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian dua ahli materi dihitung menggunakan rumus aiken, memperoleh hasil yang “Sedang” dan “Tinggi” karena memiliki nilai diatas 0,05 disetiap butir indikator penilaiannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari penilaian dua ahli materi pada media permainan Monopoli Buah (MOBU) sangat layak digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini.

c. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Sebelum diuji cobakan pada anak, peneliti melakukan validasi media agar media tersebut bisa dikatakan layak digunakan untuk anak usia dini. Ahli media dalam penelitian ini adalah Epritha Kurnia Wati, M.Pd. dan Yuli Priyani, S.Pd. Dan mendapatkan hasil validasi pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Penilaian oleh ahli media terhadap produk media permainan Monopoli Buah (MOBU)

Butir/Item	Nilai	Keterangan
1. Jenis bahan yang digunakan pada media	0,75	Sedang
2. Ukuran papan Monopoli Buah (MOBU)	1	Tinggi
3. Keawetan dan keamanan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak	0,75	Sedang
4. Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	1	Tinggi
5. Keterpaduan warna gambar dengan papan media	0,875	Tinggi
6. Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	0,875	Tinggi
7. Kejelasan warna dan tulisan huruf pada media	1	Tinggi
8. Kesesuaian jenis font huruf	0,75	Sedang
9. Kesesuaian warna buah yang digunakan	1	Tinggi
10. Kejelasan warna pada buah	0,875	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian dua ahli media yang kemudian dihitung menggunakan rumus aiken, memperoleh hasil yang “Sedang” dan “Tinggi” karena memiliki nilai diatas 0,05 disetiap butir indikator penilaiannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari penilaian dua ahli media pada Media Permainan

Monopoli Buah (MOBU) sangat layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.









2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran dan pendapat dari validasi ahli media maupun ahli materi sehingga membuat media permainan Monopoli Buah (MOBU) menjadi lebih berkualitas.

Tabel 4.4

Hasil Validasi ahli materi dan ahli media sebelum

dan
sesudah di
revisi

No.	Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penambahan gambar dan juga keterangannya cover pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)		
2.	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan di kartu tantangan pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)		
3.	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan di kartu pertanyaan pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)		
4.	Kesesuaian bentuk dan model uang mainan pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)		

Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Uji coba lapangan (uji coba terbatas) dapat dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan juga keefektivan media permainan Monopoli Buah (MOBU) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2022 di TK Dharma Wanita Bareng. Subjek uji coba 8 anak kelompok B. Sehingga pada tahap ini 8 anak kelompok B diminta untuk mencoba media permainan Monopoli Buah (MOBU) dan pendidik memberikan penilaian terhadap media permainan yang dikembangkan melalui respon anak, hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Pretes dan postes uji coba terbatas

No.	Pretes	Postes
1.	6	16
2.	6	13
3.	8	15
4.	7	14
5.	7	12
6.	6	14
7.	7	12
8.	6	12

Berdasarkan tabel 4.5 peneliti mendapatkan hasil data pretes (sebelum) anak diberikan media permainan dan postes (sesudah) anak diberikan media permainan. Kemudian data tersebut akan di uji menggunakan spss, sebagai berikut:

Tabel 4.6
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Media Permainan	.300	8	.033	.798	8	.027
Postes Media Permainan	.214	8	.200*	.891	8	.239

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Menurut (Prasetyo, 2012) uji normalitas berfungsi untuk mengetahui sebaran data responden berdistribusi normal atau tidak. Sehingga berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa nilai Sig. 0,027 untuk data pretes dan 0,239 untuk data postes. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data tidak berdistribusi dengan normal. Jika data hasil perhitungan pada uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data berdistribusi tidak normal maka uji keefektifan media menggunakan statistik non parametrik. Statistik non parametrik untuk uji keefektifan model dengan menggunakan SPSS adalah melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berikut adalah contoh output SPSSnya:

Tabel 4.7

Uji Wilcoxon

Test Statistics^b

	Pretes Media Permainan - Postes Media Permainan
Z	-2.536 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.011

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan tabel 4.7 diatas diketahui nilai Z untuk uji non parametrik sebesar -2.536 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.011, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka bisa diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan untuk pretes dan postes, yang artinya hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

4. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Desain uji coba terbatas dalam penelitian ini menggunakan desain validasi instrumen, dalam desain ini terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan media permainan Monopoli Buah (MOBU). Dengan demikian hasilnya dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan media permainan Monopoli Buah (MOBU).

C. Pengujian Model Perluasan

¹Data hasil uji coba luas model pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ¹dengan menilai pada nilai uji kepraktisan dan keefektivan ini berupa skor respon ⁷²16 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng. Uji Coba Luas dilakukan pada tanggal 19 Desember 2022. Sehingga 16 anak kelompok B diminta untuk mencoba media permainan Monopoli Buah (MOBU) dan pendidik ²memberikan penilaian terhadap media permainan yang dikembangkan melalui respon anak, hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Pretes dan postes uji coba luas

No.	Pretes	Postes
1.	6	16
2.	6	13
3.	8	15
4.	7	14
5.	7	12
6.	6	14
7.	7	12
8.	6	12
9.	6	12
10.	6	15
11.	5	13
12.	6	13
13.	5	14
14.	3	14
15.	4	13
16.	5	14

Berdasarkan tabel diatas peneliti mendapatkan hasil data pretes (sebelum) anak diberikan media permainan dan postes (sesudah) anak

diberikan media permainan. Kemudian data tersebut akan di ujikan menggunakan spss, sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Media Permainan	.205	16	.071	.941	16	.363
Postes Media Permainan	.191	16	.123	.921	16	.172

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan nilai Sig. sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes. Nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05 maka ditarik kesimpulan data berdistribusi dengan normal. Jika data hasil perhitungan pada uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data normal, maka analisis yang digunakan statistik yang digunakan untuk uji keefektivan model statistik parametrik. Menurut (Prasetyo, 2012) Statistik parametrik untuk uji keefektivan model dengan menggunakan SPSS adalah melalui uji t (t test) menggunakan rumus Paired Samples Test.

Berikut adalah contohnya:

24 Tabel 4.10
Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretes Media Permainan - Postes Media Permainan	-7.875	1.708	.427	-8.785	-6.965	18.445	15	.000

21 Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) pada data pretes dan postes.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

2 Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, bahwa sebelumnya guru menerapkan model pembelajaran masih secara konvensional, dimana pembelajaran tersebut masih menggunakan gambar pada lembar kerja anak dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Bahkan media pembelajaran yang sudah sering dipakai. Sehingga hal tersebut membuat anak menjadi 68 kurang tertarik, cepat bosan, dan sebagian anak memilih untuk bermain sendiri. Kemudian peneliti membuat media pembelajaran yang 2 belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran

pada sebelumnya. Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi sebelum di uji cobakan kepada 2 ahli media dan 2 ahli materi yang merupakan ahli pada bidangnya. Masukan serta saran dari pakar/ahli dan praktisi dihasilkan model hipotetik pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media permainan Monopoli Buah (MOBU) dengan tema tanaman, dan subtema buah-buahan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dan kemudian di uji kevalidan, kemudahan dan keefektifannya bagi anak usia dini. Berikut deskripsi hasil kevalidan, kemudahan dan keefektifan:

a. Kevalidan

Berdasarkan tabel 4.9 dijelaskan tentang analisis output SPSS uji normalitas didapatkan nilai Sig. Sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data berdistribusi dengan normal. Sehingga model pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) mendapatkan nilai uji distribusi normal. Sehingga valid dan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Kemudahan dan Kemenarikan

Setelah melakukan validasi pada guru kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk dengan menggunakan instrumen angket, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.11
 Hasil Validasi Aspek Kemudahan dan Kemenarikan

No.	Indikator	Skor
1.	Kemudahan penggunaan media permainan Monopoli Buah (MOBU) bagi kegiatan pembelajaran	3
2.	Kemudahan anak dalam menggunakan media	3
3.	Kemudahan anak dalam mempelajari materi yang disajikan	4
4.	Kemudahan penggunaan media dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak	4
5.	Kemudahan dalam evaluasi belajar	4
6.	Kemenarikan media permainan untuk anak ketika menggunakan media	4
7.	Kemenarikan visualisasi media	4
8.	Kemenarikan penyajian materi yang ada pada media	4
9.	Kemenarikan pemilihan warna	4
10.	Kemenarikan media secara keseluruhan	4
Jumlah		38
Persentase		95%

Berdasarkan tabel 4.10 hasil validasi oleh guru kelompok B terkait aspek kemudahan dan kemenarikan, peneliti adalah 38 total dari jumlah penilaian 40. Persentase jumlah skor mendapatkan hasil sebanyak 95% dan dikatakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) layak digunakan.

c. Keefektifan

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) pada data pretes dan postes. Sehingga media Monopoli Buah (MOBU) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yaitu dikembangkannya sebuah produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, media permainan ini terbuat dari papan kayu yang memiliki gambar selayaknya permainan monopoli pada umumnya tetapi disederhanakan komponen dan aturan yang ada di dalamnya. Yang berisi tentang tema tanaman dengan subtema buah-buahan dengan disertai berbagai gambar dan tulisan yang mendukung tema tersebut. Dengan kegiatan pembelajaran yang ada pada media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat mengenalkan berbagai nama, ukuran dan jenis buah-buahan, serta mereka dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui media permainan tersebut.

Rata-rata penilaian validator lebih dari 0,05 sehingga media permainan tersebut bisa dikatakan “Sangat layak” digunakan bagi anak usia dini, serta didukung dari hasil perhitungan spps Sampel Paired Text diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) pada data pretes dan postes. Sedangkan

menurut uji coba normalitas Karena nilai Sig. sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes, nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data berdistribusi dengan normal. Sehingga model pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) mendapatkan nilai uji distribusi normal. Bahkan dari segi kemudahan dan kemenarikan pun memperlihatkan hasil persentase sebanyak 95%. Maka dari itu media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a) Pengembangan media permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga perlunya mengembangkan media permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
- b) Media permainan Monopoli Buah (MOBU) juga di gunakan sebagai sarana alat peraga saat proses pembelajaran, sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat anak lebih semangat untuk belajar.

2. Implikasi Praktis

a) Sebagai salah satu alat bantu dalam bentuk media permainan, sebagai sumber belajar bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

¹ b) Memberikan tambahan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran dan memberikan motivasi kepada guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran.

C. Saran

1. Bagi peneliti/pengembang selanjutnya, diharapkan dapat:

a) Melakukan uji efektifitas pada media permainan Monopoli Buah (MOBU) ¹ sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, terutama anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun.

b) Mengembangkan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ¹ dengan tema lainnya.

c) Memproduksi media permainan monopoli dengan alat dan bahan yang lebih terjangkau lagi, sehingga dapat memproduksi media permainan dengan jumlah yang lebih banyak.

⁴ 2. Bagi tenaga pendidik, diharapkan dapat:

- a) Memanfaatkan media permainan Monopoli Buah (MOBU) sebagai media permainan saat proses pembelajaran dilakukan.
- b) Memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media permainan untuk proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- c) Memberikan kontribusi dan saran yang bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, **M.**, CENDEKIA, N. S.-J. C., & 2022, undefined. (2022).³¹
 Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk
 Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5.
Journal.Upy.Ac.Id, 02(02), 5–6.
⁸⁶
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- B, I. B. A., Kognitif, A. K., & Kognitif, P. K. (2012). *Teori Pengertian
 Kemampuan Kognitif*. 15–45.
- Budyawati, L. P. I. (2020).¹⁸ Penerapan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam
 Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-
 35 Patrang, Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu
 Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 14(2), 373–381.
²
<https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>
- ¹²
 Faizi, M. F., DIRSECIU, P., Robinson, J. R., DIRSECIU, P., Freund, H.,
 Bergbau-, V. B. B., DIRSECIU, P., Aquicultura, P. D. E. P. E. M., Donalek,
 J. G., Soldwisch, S., Coesão, E. D. E., Moreira, M. A., Fernandes, R. F.,
 Federal, U., Catarina, D. S. E. S., Gerais, D., Silva, S. da, Learning, B. T.,
 Baxto, W., ... Jose Perona, J. (2017).¹¹⁶ perkembangan anak usia dini.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- ⁴³ Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- ⁷⁶ Handayani, W., & Zahro, I. F. (2022). PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN DENGAN MEDIA MONOPOLI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. 6(3), 258–262.
- ² Hasyim, S. L. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam Oleh : Sukarno L. Hasyim I. *Journal Lentera : Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi, Vol 13 No.*, 69–77.
- ¹¹ Kasma, Amzal Adam, N. A. (2018). Mopeker (Monopoli Pendidikan Karakter) Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(2), 701–711.
- Kasus, S., Plus, R., Bengkulu, J. K., Kepada, D., Tarbiyah, F., Universitas, T., Negeri, I., Sukarno, F., Sebagian, M., Guna, P., & Gelar, M. (2022). Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.
- ³⁹ Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- ⁹ Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>

Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>

²⁴ Prasyto, I. (2012). The Use of Patient-Controlled. *PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.

³⁴ Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

⁵³ Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56.

²⁵ Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.

⁸⁷ Series, W. (2020). *Digital Repository Universitas Jember HIPOSPADIA Digital Repository Universitas Jember*. 5(9), 65–74.

¹¹ Srirahayu, R. R. Y., & Arty, I. S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>

Sutarto, S. (2017).⁵² Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>

³⁶ Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

⁴⁶ Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.

Yanti, F., & Anggraini, N. (2015). Monopoly Game Smart. *Article*, 36–67. <https://media.neliti.com/media/publications/80227-ID-pengaruh-media-pembelajaran-monopoly-gam.pdf>

²² Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34.⁴² http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022_CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf

Zamrodah, Y. (2016). *kemampuan kognitif*. 15(2), 1–23.

Zubaidah, S., Nasuhah, L., & Banyuwangi, K. P. (2016). ¹⁰⁷ **Karakteristik pendidikan**
anak usia dini. *Al-'Adâlah*, 19, 269–284.

La01piran-la01piran

1
Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli Media I

Lembar Validasi
Ahli Instrumen Media

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul pengembangan "Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", atas nama :

Nama : Jenica Yulia Meintika

NIM : 19.1.01.11.0017

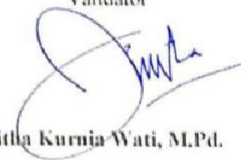
Status : Mahasiwa

Prodi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI PENELITIAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
BUAH (MOBU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA 6 TAHUN**

AHLI PENDIDIKAN AWAL USIA DINI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Saluran Pendidikan : TK Dharma Wanita Barong

tema Pokok : Mengembangkan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk
Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Pengembang : Lilia Yulia Meinlika

Nama Validator : EPRITA KURNIA WATI, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu ahli media pembelajaran tentang kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pengembangan peneliti.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap instrumen media dengan memberikan tanda (-) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 2 = kurang

Nilai 4 = Baik

Nilai 1 = Sangat Kurang

Nilai 3 = Cukup

4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu ahli Instrumen media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek penilaian

Aspek	o	Indikator yang dinilai:	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Fisik	1	Jenis bahan yang digunakan pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)					
	2	Ukuran papan Monopoli Buah (MOBU)					V
	3	Kecawctan dan kcamanan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak					
Gambnr	4	Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun					
	5	Kctcrpaduan wama gambar dcngan papan media permainan Monopoli Buah (MOBU)					
Tulisan	6	Kcsesuaian komposisi wama, gambar dan tulisan					V
	7	Kejelasan warna dan tulisan huruf pada media permainan Monopoli Buah (MOBU)					
	8	Kcsesuaian jenis font huruf yang digunakan					
Wama	9	Kesesuaian warna buah yang digunakan					
	10	Kejelasan wama pada buah					
JJMLAH NILAJ							r0 3c
TOTAL			-4-G				
SKOR MAKSIMAL			c;O				
PRESENTASE SKOR			0,1'j.2.				

C. Hasil Validasi

Berilah tanda checklist () penilaian Hasil Validasi dibawah ini:

Sangat layak digunakan Kurang layak digunakan

Cukup digunakan Tidak layak digunakan

Cukup digunakan

D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

b•MbH "J y-a,l" "i,c,l, ,l, "1" J,l,,l<,t ,,c;k: le.b,i,
loc.l us

Validator

Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Media II

Lembar Validasi
Ahli Instrumen Media

Yang beranda tangan di bawah ini:

Nama: Nining Wahyuni, S.Pd

Unit Kerja: TK Dhanna Wanita Borong

Mencangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul pengembangan "Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", atas nama:

Nama: Jenica Yulia Mcintika

NIM: 19.101.11.0017

Status: Mahasiswa

Prodi: SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



Nining Wahyuni, S.Pd

LE 18 AR VALIDASI PENGEMERAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
 BUAH (MOBU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
 USIA 5-6 TAHUN

ALAT PENILAIAN ANAK USIA DINI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Saluran Pendidikan	: TK Dharma Wanita Barong
Materi Pokok	: Meningkatkan Kemampuan Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Pengembang	: Jenica Yuli Meinlika
Nama Validator	: Nining Wahyuni, S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu ahli media pembelajaran tentang kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan **kuualitas materi**.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap instrumen media dengan memberikan tanda (*/*) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Tu.

Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik	Nilai 2 = Kurang
Nilai 4 = Baik	Nilai 1 = Sangat Kurang
Nilai 3 = Cukup	

4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu ahli Instrumen media untuk mengisi klembr - validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

C. Hasil Validasi

Berilah Landa checklist (0) >Cnilaian I la ii Validasi dibawah ini :

Sangat layak digunakan, 100% Okunmg layak ,ligunnknn

Layak digunakan tidak layak digunakan

Cukup digunakan

D. Komentnr dan Snnm rerbll,an Secora Umum

alidator



lnht! Wuh)11111, .fd

Lampiran 3**Lembar Validasi Ahli Materi I**

tEMIIAR \11\1.10\SI

NILI IN. TIW H., M1\TIGRI

Yang benanda lan an di bawnh mi :

Nama : Rosa Imani Khan, M.Psi

U11i1Kerja: IKIP Universitas Nusanlara PGRI Kediri

Mel1crangkan dcnng sbcnarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul pengembangan
..Pcngcmbangan Media Pcmlairnn Monopoli Buah (MOBU) Untuk Mc11ngkalk:111
Kemampua11 Kognitif Anak Usia j-6 Talmo-.. alas nama:

Nama: Jenica Yulia Mcinlika

NIM: 19.1.01.11.0017

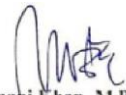
Stahi.-: Mahasiwa

Prodi : SI Pendidikan Gnni Pendidibn lnak Usia Dini

Telah diperiksa dan layak digunakru, I1ntuk menp1kur variabel dalam penelitian I

Demikian surat keternngan ini dibuai untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator

**Rosa Imani Khan, M.Psi.**

U:MIIRVALIDASI PENGEMIDIA'GANMF.DIA PEMIAINAN MONOPOLI
 BUAR(MOBU)JNTUT(MENI GKATKA KF.:MAMPUAN KOG ITIF ANAK
 USIA 5-6 TAHUN

ALU PENILAIAN ALAK USIA DINI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk
 Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Satu: m Pendidikan: TK Ohanna Wanita Barong

Materi Pokok : Mengembangkan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk
 Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Pengembang : Jenica Yulia Mcintika

Nama Validator : Rosa Imani Khan, M.Psi

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu ahli materi pembelajaran tentang kehalnyakan dan kualitas materi yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran yang akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan memberikan penilaian terhadap instrumen materi dengan memberikan tanda (/) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 2 = kurang

Nilai 4 = Baik

Nilai 1 = Sangat Kurang

Nilai 3 = Cukup

4. Atas kecerdasiaan Bapak/Ibu ahli Instrumen Materi untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

Aspek yang dinilai	No.	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Materi	1.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak					
	2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					4
	3.	Kemudahan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak				4	
	4.	Kemudahan tulisan dan huruf yang disajikan					4
	5.	Kemudahan gambar dan warna yang disajikan				4	
	6.	Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat membantu anak lebih aktif dalam proses pembelajaran					
	7.	Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak					4
	8.	Kemudahan pemahaman materi yang ada pada media Monopoli Buah (MOBU)					
	9.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak					
	10.	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir anak dan imajinasi anak				4	
JUMLAH NILAI							12,5
TOTAL			40				
SKOR MAKSIMAL			50				
PERSENTASE SKOR			80%				



C. 1-losil Vnirlasi

Bcnlah innda checklisl () pcmlaian I lasil ValJasi rlibawah ini:
(San *al layak di 1111r1kan Qkurani; lnyak dig111mka11

GZ1Layak digun.flk-m Oidal:- la'tik digunak:111

D Cnkup di[lunakan

D. Komen:l:rd:111 Snran Perhaikan Sc-c111-n mum

```

\y'lo--.o,,e; ar> (.Mobu) "9.-.\.._1, bu,,vi r'M<U""'-1 'jAA':J MeVlwi::
f-<A". "" (V"- w,,.rn; )l-t>." vol"" r,riv...r,{>.M o\WJ -\, \::: \w)\o dn.
Do.,w.,, f""ro. "" "J " h"-r"" \fk-n-f 9i'ii e.= .....-V. l-l,q.v.(
Me.w.Mf<" Y<2a"Jd<--!t1.1'l la."1 Mu!)...h g:-f""-""I"V>, v"1.12.YHJW J-
fUW'ru"" 11M ""j«lc rumi-\ t.t"tv,)c o_iv,k<-_U!c:uro.n hw-1.1.f po.h
t:.,.,-t, F"" .. "" 'ilii- \<<....., 6,..... t. . . t
u-bexy °"-l-l l<: 'fo-a"" l"de""o""HI xyl o

```

Validator


Rosa Imani Khan, M.Psi.

Lampiran 4**Lembar Validasi Ahli Materi II**

Lembar Validasi

Ahli Instrumen

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuli Priyani, S.Pd

Unit Kerja : TK Dharma Wanita Bareng

Menceritakan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul pengembangan "Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", atas nama:

Nama: Jenica Yulia Meilika

NIM: 19.1.01.11.0017

Status : Mahasiswa

Prodi : SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



Yuli Priyani, S.Pd

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
BUAH (MOBU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

ALUPE (DOKUMEN ANAK USIA DINI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Saluran Pendidikan : TK Dharma Wanilil Barong

Materi Pokok : Mengembangkan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Pengembang : Jenica Yulia Mcimika

Nama Validator : Yuli Priyanti, S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu ahli materi pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas materi yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran yang akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar/penilaian terhadap instrumen materi dengan memberikan tanda () pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Skala penilaian :

Nilai 5 = Sangat Baik	Nilai 2 = Kurang
Nilai 4 = Baik	Nilai 1 = Sangat Kurang
Nilai 3 = Cukup	

4. Apabila bersedia Bapak/Ibu ahli Instrumen Materi untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Aspek Penilaian

Aspek yang dinilai	No.	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Materi	1.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak					
	2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					
	3.	Kemudahan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak					
	4.	Kemudahan tulisan dan huruf yang disajikan					
	5.	Kemudahan gambar dan warna yang disajikan					
	6.	Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat membantu anak lebih aktif dalam proses pembelajaran					
	7.	Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak					V
	8.	Kemudahan pemahaman materi yang ada pada media Monopoli Buah (MOBU)					
	9.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak					J
	10.	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir dan imajinasi anak					
JUMLAH NILAI							j, [?c
TOTAL			40?				
SKOR MAKSIMAL			0				
PRESENTASE SKOR			0,1:V				

C. Hasil Validasi

Berilah landn checklist () renilnian llasi\ Vn\i<la. i dibawah ini:

0 Sang,11\ay.ik digunr,k:111 Qknrung lay:,k digunakan

Q Laynk dig.unaknu Oioak lnynk digunndan

0 Cukup dil).unabn

D. Komentor dnn Saran Terl>nikon Scenra Umum

Validator



Yuli Pratiwi, S.1•,1

Lampiran 5**Lembar Validasi Kemudahan dan Kemenarikan Guru Kelompok B**

No.	Indikator	Skor
1.	Kemudahan penggunaan media permainan Monopoli Buah (MOBU) ¹ bagi kegiatan pembelajaran	3
2.	Kemudahan anak dalam menggunakan media	3
3.	Kemudahan anak dalam mempelajari materi yang disajikan	4
4.	Kemudahan penggunaan media dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak	¹ 4
5.	Kemudahan dalam evaluasi belajar	4
6.	Kemenarikan media permainan untuk anak ketika menggunakan media	4
7.	Kemenarikan visualisasi media	4
8.	Kemenarikan penyajian materi yang ada pada media	4
9.	Kemenarikan pemilihan warna	4
10.	Kemenarikan media secara keseluruhan	4
Jumlah		38
Persentase		¹ 95%

Lampiran 6

Surat Izin Penelitian



Yoyasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANJARA PGRI KEDIRI
 Alamat: Komplek KH. Achmad Dahlan No. 1, Kediri (64112) Telp 0354) 771576, Fax. 771576
 Website: http://np2m.u1j-j.kediri.ac.id, Email: lomil.H@unpkdlr.Lac.id; lomil.unpkediri@gmail.com

Nomor 213n.01/LITM.VN PGRI Kediri/2022
 Lampir:m
 Hal Pemohon:m Ijin Melakukan Penelitian

14 September 2022

Kepada, Yth. Kepala Sekolah TK DHARMA IVA ITA II/AtENG
 di Os. Ilarcnp. Dsn. Geneng, Kccnmaion Saw., hon. Kobupalcn Ngnnjuk

Halang m inimbi hadapk l m m: l hnsic; w: l Univcritas Nus: ml Mil PGIUKI- diri:

IA IA	Jenica Yulia Icinlika
IM	19.101.11.0017
FAK - rRUDI	FKIP-PGPAUD
Mok.ud	Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
JUDUL.	

Pr.n rmbungrn :U liij Pmhrnj: iimn *..nnnpoli llu.lh (A)DILU) llulul :A)cnin kld.: l m
 K(maipu::m Ko: mii r A.n!!: il: l11 --6 Tm 10

Schullungnn dngan hnl tcr l'cbul kami mohon b: l n luanny n untuk memberi ijin kepid. imahasiswa
)ang bersongf.. ltkon guna mendapatkan dala d am penclilian padn lembngn yang bapak/ibulsdr.
 pimpin sbagai bahan penclian an Skripsi Progr.: m Sarjina (SI).

Tembusan:
 1. Kopm di
 2. Dosc n Pembimbing I don 2

Universitas Nusanjara PGRI Kediri
 Ketua
 Ketua LPPM,
 Aswi Ramadhani, M.Kom
 0708049001

Surat Izin Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusanjara PGRI Kediri

M tv.ph: l ..
 Bih: lnh.-



Lampiran 7

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUR
 DI A PENDINGKAN
 KOORDINATOR WILAYAH KECAMATANSAWAHAN
TK DHARMA WANITA BARENG
 Dusun Geneng Desa Bireng Kecamatan Sawahan Kode Pos 64475
 NS : 002.0514.0UXJ4* NPSN: 20557799

nomor: 02/TK.OW.BRG/1/2023
 Lampiran :
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Yang beranda tangan di bawah ini:

Nama : Herlinfatun Nahdiani, S.Pd
 Tempat Tanggal Lahir: Bondowoso, 01 Mei 1971
 Alamat : Oesa Bareng, Kecamatan Sawahan, Kab Nganjuk
 Jabatan : Kepala TK Dharma Wanita Bareng

memberikan izin kepada :

Nama : Jenica Yujia Meintika
 NIM : 19.1.01.11.0017
 Tempat Tanggal Lahir: Nganjuk, 25 Mei 2001
 Fakultas Prodi : FKIP/PG-PAUD

Untuk mengadakan penelitian dalam rangka mencari data guna menyusun Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOB) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk" Tahun Ajaran 2022/2023.

Demikian surat Keterangan Penelitian ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bareng, 10 Januari 2023

Kepala TK Dharma Wanita Bareng



HERLINFATUN NAHDIANI, S.Pd

NIP.197105012008012008

Lampiran 8**Dokumentasi Kegiatan Penelitian****a. Pengenalan dan penjelasan media permainan Monopoli Buah (MOBU)**

Sebelum anak diajak untuk menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU), peneliti mengenalkan dan menjelaskan tentang cara menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU)

b. Pelaksanaan Uji Coba Terbatas

Pelaksanaan uji coba terbatas media permainan Monopoli Buah (MOBU) dengan subjek sebanyak 8 anak.

16
c. Pelaksanaan Uji Coba Luas



Pelaksanaan uji coba terbatas media permainan Monopoli Bauah (MOBU) dengan subjek sebanyak 16 anak.

Lampiran 9

Kartu Bimbingan



**BEIUTA ACARA
KEMAJUAN PEMBIMBINGAN
PENULISAN I(ARYA TULIS JLMIAH**

- I. NAMA MURAH-SISWA
NPM : Jenica Yulia Meintika
Fak/Jur/Prodi : 19.1.01.11.0017
Alamat Rumah : FKIP / PG - PAUD
Alamat email : Q. I. >X<CU
o. Telp. / HP : it. c. yuliamaintika@gmail.com
: 062. 212. 182.189
2. DOSE PEMBIMBING I
Alamat Rumah : Linda Dwiyanti, M.Pd.
Alamat email : os:n.jcwl<CU> PS - N " J/21010
o. Telp. / HP : linda.dwiyanti@unnes.ac.id
: 081 230 476 664
3. DOSE PEMBIMBING II
Alamat Rumah : Ve. ISINO.ningil.'-O'., M.B.:.
Alamat email : J. LG>110. mda: rics @td<"m"dl" 003/002
No. Telp. / I-IP : V+1)@' m dlri ru:-ld
: 085 655 444 175

4. JUDUL KTI

Pengembangan Media Permainan Monopoli
Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan
Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Catatan:


1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) _____
2. Jadwal Bimbingan


	Hari	Pukul	Tetapan / Ruang
Pembimbing I	Sel01:00	10:00 - 11:00	Ilc." DT 'D.:.4: f\,
Pembimbing II	11:00 - 12:00	11:00 - 12:00	\:C\(\Wr Prtitl• D2

3. Kemajuan Bimbingan

Pembimbing I			MASALAH	TT. DOSE..
NO.	TANGGAL	MATERI		
1	7-10-2018	Jon	elo.k<*, >af..,hi IUIW/	...Jiμ}5f- 7.J',74,.
2	25-10-2022	bAP> L'	l;6 vtlo.''''''' i <:;11;,, f,....b,,_U,....	
3	15-11-2022	A!>N	- ln'r'urrnt lottl lt h>, . . \c.#1,le ...n,,\ttr,l,l,l.	
4	1-11-2022	ACL		
5	9-12-2021	Ib\;	O..r!<nV:.. n,A n1 k,,t,,_ pol,...	
6	10-ti-102.1	ioA' b I kJ.	\{.wmQ1.1lo,,1	
7	2.9-11..-20-2	i	\''''''''_ : l,m	
8	4-1-2022	Zot;	Aa. \JJon:	
9				
10				
11				

Pembimbing II				
NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	10-01-2023	u;g;	N,lr 9"fb>.01 r t...-IT:	
2	18-01-2023	9,0e, ."	A<. ec,fa, ' 2	/re.
3	10-01-2023	e,, 3	9t-u1W \tfr1.0	/
4	11-01-2023	3	1,00 'b>	Tr>t,
5	11-01-2023	fAl- 4 #1' fU"lt.Hh-on	!.
6	11-01-2023	f <a -1	.c,,\Vb: fc.m'bo ora"	
7	11-01-2023	&n	r...,,y, v'amm...	
8	11-01-2023	r,ea 4	rua'''' '(c,0"lWt:"LaMll, t- \<<clv<	"/
9	11-01-2023	Soo <	'''''''' ''''''''	?qt-
10	11-01-2023	g... ...-<	ACL	1
11	11-01-2023		\l ,..... " ''''''''''''''''A<c.	

Mengetahui,
Kediri

Proktor, J c. ,M-|l, \f|<,i
0729078402.

Kediri, 19 Januari 2023
Mahasiswa Ybs,

Jenica Yulia Meintika
NPM

Lampiran 10

Kartu Bimbingan Proposal Skripsi



UNIVERSITAS NEGERI JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PG-PAUD

Sialu, Terakreditasi SK UIN-PT No. 519/SK/111/N/1/T/11hred/S/II/2011
 Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tolp. &..... (0341) 771576, 7715113 Kediri
 Website : http://www.unj.ac.id

KARTU KONSULTASI BULANAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Jucita Yulin Meilika
NIM : 19.1.01.11.0017
Lokus : Program Studi FK 11/PG-PAUD

Pembimbing: Linda Dwiyanti, M.Pd.
NIMN : 0707079101

No.	Tanggal konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Poraf/Bimbingan
2	21/4/2022	- Latar belakang masalah, pengayaan jurnal	[Signature]
	22/4/2022	- Spesifikasi variabel yang diteliti ACE jurnal	[Signature]
	27/4/2022	BAB I sistematisasi isi latar belakang masih kacau, rumusan penyajian	[Signature]
6	18/5/2022	Tambah penelitian yg relevan, & teliti ajaran	[Signature]
	14/6/2022	Lengkap BAB II ..	[Signature]
	28/6/2022	- Perbaiki isi kajian (jurnal) - lengkapi & pengayaan media	[Signature]
	2/7/2022	ACE BAB I, Bab III perbaiki instrumen penelitian, lengkapi daftar pustaka	[Signature]
	9/7/2022	ACE ujian Sempurna	[Signature]

Pembimbing: I

 Linda Dwiyanti, M.Pd.
 NIDN: 0707079101

Kediri, Mahosha u

 G,tlr-
 Jucita Yulin Meilika
 NIM. 19.011.11.0017

Ketua Program Studi

 Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi
 NIDN, 0729078402

Skripsi Jenica 3

ORIGINALITY REPORT

39%

SIMILARITY INDEX

39%

INTERNET SOURCES

22%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	6%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	5%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	core.ac.uk Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
7	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
8	theses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
9	ojs.uho.ac.id Internet Source	1%

10	jurnal.umpwr.ac.id Internet Source	1%
11	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
12	repository.unibos.ac.id Internet Source	1%
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
14	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
15	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1%
16	www.scribd.com Internet Source	<1%
17	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1%
18	repository.upi.edu Internet Source	<1%
19	repository.unj.ac.id Internet Source	<1%
20	repository.umj.ac.id Internet Source	<1%
21	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1%

22	uniflor.ac.id Internet Source	<1%
23	123dok.com Internet Source	<1%
24	Submitted to Clarkston Community Schools Student Paper	<1%
25	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
26	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
27	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
28	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1%
29	ejournal.almaata.ac.id Internet Source	<1%
30	pt.scribd.com Internet Source	<1%
31	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
32	Submitted to Universitas Bina Darma Student Paper	<1%
33	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%

34	ejournal.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
35	lppm.usni.ac.id Internet Source	<1%
36	jurnal.stkipbjm.ac.id Internet Source	<1%
37	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
38	www.journal.unrika.ac.id Internet Source	<1%
39	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1%
40	adoc.pub Internet Source	<1%
41	id.123dok.com Internet Source	<1%
42	obsesi.or.id Internet Source	<1%
43	Hayani Wulandari, Putri Dwi Fachrani. "Analisis Perspektif Orang Tua Terhadap Anak Mahir Calistung Sebagai Persiapan Transisi PAUD", Jurnal Pelita PAUD, 2023 Publication	<1%
44	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1%

45	docplayer.info Internet Source	<1%
46	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
47	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
48	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1%
49	ikamakoto.wordpress.com Internet Source	<1%
50	jonikawijaya.wordpress.com Internet Source	<1%
51	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
52	ejurnal.stikpmedan.ac.id Internet Source	<1%
53	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1%
54	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1%
55	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1%
56	journal.ikipsiliwangi.ac.id	

Internet Source

<1%

57

jurnal.unej.ac.id

Internet Source

<1%

58

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1%

59

www.obsesi.or.id

Internet Source

<1%

60

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1%

61

id.scribd.com

Internet Source

<1%

62

www.matrapendidikan.com

Internet Source

<1%

63

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

<1%

64

acopen.umsida.ac.id

Internet Source

<1%

65

Submitted to Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan

Student Paper

<1%

66

jurnal.stitnualhikmah.ac.id

Internet Source

<1%

67

ulilababinstitute.com

Internet Source

<1%

68

Febri Valentina, Esa Wulandari, Lenny Nuraeni. "UPAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI AKTIVITAS ORIGAMI DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA ANAK-ANAK KELOMPOK B DI TK BINA NUSANTARA", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2019

Publication

<1%

69

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1%

70

Rahmatia Rahmatia, Hadi Pajarianto, Abdul Kadir, Wahyuni Ulpi, Muhammad Yusuf. "Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1%

71

Titin Kusayang, Resti Puspa Reni, Nosi Qadariah, Mulza Rois. "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR KOTA JAMBI", Jurnal Muara Pendidikan, 2023

Publication

<1%

72

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1%

73

Submitted to Universitas Tanjungpura

Student Paper

<1%

74

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1%

75

jurnal.univpgri-palembang.ac.id

Internet Source

<1%

76

Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan
Jurnal Indonesia

Student Paper

<1%

77

Submitted to Universitas Riau

Student Paper

<1%

78

anyflip.com

Internet Source

<1%

79

journal.upgris.ac.id

Internet Source

<1%

80

journal2.um.ac.id

Internet Source

<1%

81

repository.bungabangsacirebon.ac.id

Internet Source

<1%

82

www.researchgate.net

Internet Source

<1%

83

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1%

84

www.slideshare.net

Internet Source

<1%

85

Esty Styowati, Febriyanti Utami.
"Pengembangan Video Pembelajaran Sains
Berdasarkan Problem Based Learning", Jurnal
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2022

Publication

<1%

86

Nurul Azizah, Na'imah Na'imah, Suyadi
Suyadi. "Peranan Guru Menangani Sifat
Pemalu Anak Melalui Permainan Edukatif",
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1%

87

eprints.itn.ac.id

Internet Source

<1%

88

fr.scribd.com

Internet Source

<1%

89

Intan Ningrum, Hukmi Hukmi, Febrialismanto
Febrialismanto. "PENGEMBANGAN TARI
KREASI KAMPUONG LAMO UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal Review
Pendidikan dan Pengajaran, 2021

Publication

<1%

90	cafebahasa-bambangsetiawan.blogspot.com Internet Source	<1%
91	dwiwidjanarko.com Internet Source	<1%
92	forumtjk.blogspot.com Internet Source	<1%
93	journal2.uad.ac.id Internet Source	<1%
94	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
95	Ana Febriani, Hanggara Budi Utomo, Linda Dwiyanti. "Pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2022 Publication	<1%
96	Submitted to Brookdale Community College Student Paper	<1%
97	Fidesrinur Fidesrinur, Nila Fitria, Zahrina Amelia. "Peningkatkan Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Main Numerika Untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini", Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS), 2022 Publication	<1%

98	cipta.web.id Internet Source	<1%
99	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1%
100	fip.um.ac.id Internet Source	<1%
101	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
102	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
103	jurnal.upmk.ac.id Internet Source	<1%
104	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%
105	Lilis Syamsiyah, Diana Diana. "Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1%
106	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
107	aladalah.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%

108	Internet Source	<1 %
109	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
110	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
111	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
112	journal.stieykpn.ac.id Internet Source	<1 %
113	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
114	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
115	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
116	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
117	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
118	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
119	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

120 Farista Fitria Nurul Arfiani. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman", Tafhim Al-'Ilmi, 2021
Publication <1%

121 eprints.uns.ac.id
Internet Source <1%

122 Anida Anida, Delfi Eliza. "Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication <1%

123 journal.iainkudus.ac.id
Internet Source <1%

124 repository.ubharajaya.ac.id
Internet Source <1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD
Status "Terakreditasi UNGGUL"
SK LAMDIK No. 832/SK/LAMDIK/Ak/S/XII/2022
Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax: (0354) 771576, 771503 Kediri
Website: <http://pgpaud.unpkediri.ac.id> Email: pgpaud.fkip@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor. 041/PG-PAUD/FKIP-UN-PGRI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Kaprodi PG-PAUD

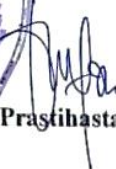
Menyatakan bahwa:

Nama : Jenica Yulia Meintika
NPM : 19.1.01.11.0017
Judul Skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BUAH (MOBU) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 39% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 11 Agustus 2023
Kaprodi PG-PAUD,

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.