
**KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PEMECAHAN
MASALAH MELALUI MEDIA MONOPOLI****Marhamah Jalilah¹, Syah Khalif Alam²,**¹IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi²IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi¹lylazalyah5@gmail.com ²khalif@ikipsiliwangi.ac.id**Abstract**

Cognitive abilities are thinking skills that have the knowledge, intelligence and relationships of students with their environment. Effective learning for early childhood education, needs to be supported by a conducive learning environment and atmosphere, through play activities. To accustom children to think critically and creatively in solving a problem, researchers used a monopoly game media to develop cognitive abilities in problem solving in children aged 5-6 years in group B of ElektriKA Kindergarten. The study was conducted by quasi-pretest and posttest experimental methods in the experimental and control groups. The results showed that the experimental class was 34,167% while the control was 20,875%. This increase was also seen from the results of the percentage value in the N-gain test with a value of 29.142% in the experiments and controls of 20.571%. This shows that the problem solving ability of groups whose learning uses media monopoly is better than groups that use ordinary learning.

Keywords: Cognitive, problem solving, monopoly media

Abstrak

Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir yang terdapat pengetahuan, kecerdasan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Pembelajaran yang efektif bagi pendidikan anak usia dini, perlu ditunjang oleh lingkungan dan suasana belajar yang kondusif, melalui kegiatan bermain. Untuk membiasakan anak berfikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah, peneliti menggunakan media permainan monopoli untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK ElektriKA. Penelitian dilakukan dengan metode kuasi eksperimen pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebesar 34,167% sedangkan kontrol sebesar 20,875%. Peningkatan ini juga terlihat dari hasil nilai persentase pada uji N-gain dengan nilai sebesar 29,142 % pada eksperimen dan kontrol sebesar 20,571 %. Ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah kelompok yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih baik dari kelompok yang menggunakan pembelajaran biasa.

Kata Kunci: Kognitif, pemecahan masalah, media monopoli

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak proses mencari pengalaman secara pribadi pada rentang usia 0-6 tahun, yang memiliki dapat berinteraksi dengan lingkungannya potensi besar untuk berkembang sebagai agar memperoleh hal baru yang sudah dia proses perubahan yang berkesinambungan kerjakan oleh proses berpikirnya (Ramli, secara progresif dari masa kelahirannya. 2005:71). Anak mengalami tumbuh kembang Anak mencari pengalaman agar merupakan subyek pembelajar aktif, dalam menemukan hal baru, dengan digunakan

dan dan dikembangkan kemampuan berpikir nya. masalah. Kemampuan berpikir merupakan hal yang mendasar agar mendapat pengetahuan informasi baru lewat proses asimilasi dan mengakomodasi lewat struktur pengetahuan yang ada disebut skema Piaget dalam Ramli (2005:91)

Kognitif anak terbentuk sejak lahir dan berkembang sesuai tingkatan usia, dalam menerima informasi baru sangat ditentukan dari segi kemampuan berpikirnya. itu penting untuk dikembangkan lewat pembelajaran yang menarik dan terbaru guna meningkatkan kinerja otak dalam pengetahuan dan proses belajar, lewat pemecahan masalah.

Permasalahan anak perlu perhatian khusus, karena kelemahan yang muncul pada anak ketika memasuki jenjang pendidikan, masalah perlu distimulasi sejak dini. kemampuan memecahkan berhubungan dengan tuntutan pendidikan anak usia dini. Anak berani menghadapi berbagai permasalahan sederhana yang muncul di kehidupannya. Didukung beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa masalah hendaknya dikenalkan sejak dini karena akan lebih menantang proses pembelajaran, melibatkan banyak usaha memecahkan masalah sebagai tujuan utama (Thomas, Ellen, Megan, Elizabeth

& Linda, 1993). berfikir memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif. Keterampilan ini merupakan bagian dari meta kognitif yang terdiri dari pemecahan masalah pengambilan keputusan berfikir kritis, dan berfikir kreatif (Paulia Panen, 1996). Kemampuan ini diperlukan untuk mempersiapkan anak-anak usia dini menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Pentingnya memecahkan masalah distimulasi berkaitan dengan masa emas yang dilalui anak. Periode ini berlangsung sekali hidup. Sehingga lingkungan sekitar lah yang menjadi laboratorium bagi anak untuk memecahkan masalah. Maka bermain merupakan wujud nyata yang dilakukan anak untuk mengaktifkan fungsi otaknya melalui panca indera. Oleh sebab itu diperlukan pembelajaran yang diberi kesempatan luas kepada anak untuk melakukan sesuatu secara bebas sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermakna. (Trianto, 2011). Upaya yang dapat dilakukan agar memecahkan masalah ialah dengan penggunaan media permainan yang aktif dan imajinatif. Dalam kurikulum PAUD menekankan pada aktivitas langsung yang melibatkan

seluruh panca indera anak yang fungsinya sebagai penghantar agar anak mampu menanya. Setelah proses menanya sudah terstimulus dengan baik diharapkan anak bisa menghubungkan hasil pengalaman lama dengan pengalaman barunya (asosiasi), sebagai penguat maka anak melaksanakan percobaan dan tahap akhir ialah menyatukan sejumlah kemampuannya.

Pembelajaran pada aud hendaknya kecerdasan anak dikembangkan, adanya penataan lingkungan belajar yang kondusif juga dapat menciptakan suasana psikologis yang nyaman bebas bergerak, menyenangkan, dan bukan hanya duduk di tempat yang sama sepanjang hari.

Pembelajaran di sekolah, kurang dalam menerapkan sistem bermain seraya belajar, pemberian tugas pada anak, menjadikan anak membatasi keaktifan dalam belajarnya.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kebahagiaan yang ditimbulkan tanpa pertimbangan hasil akhir (Hurlock, 1978:320). Kegiatan bermain menurut ahli memiliki ciri-ciri: (a) bermain yang menyenangkan, (b) tidak bertujuan membangun karya sastra, (c) bersifat pura-pura/ tidak senyatanya (Garvey, dalam Musfiroh 2005:6)

Kegiatan bermain merupakan pembelajaran yang penting untuk mengembangkan seluruh kemampuan aspek perkembangan anak. Melalui aktivitas ini, anak memiliki kesempatan agar memecahkan masalah yang dapat dikembangkan dengan bermain, sehingga anak merasa bebas dan dapat belajar secara aktif dalam mengeksplorasi pengalaman baru dengan caranya sendiri. Anak mengerti benda atau kejadian baru lewat teori yang dimilikinya guna membangun teori keterampilannya, dengan mencoba apa yang dilakukan untuk menarik kesimpulan dari memecahkan masalah yang akan dihadapi. Kegiatan menjelajah pengetahuan baru merupakan kebutuhan penuh aud dalam pembelajaran. Kecerdasan dan karakteristinya perlu dilihat oleh guru, terlebih angka yang kemampuan berpikirnya belum dikembangkan. Dari hasil observasi awal dalam penilaian yang peneliti lakukan terhadap anak kelompok B1 TK Elekrika Cirata, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan kognitif diantaranya: kemampuan daya ingat anak, konsentrasi anak, kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah.

Identifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran adalah aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan kognitif dalam pemecahan masalah. Berdasarkan analisis dan daya dukung yang ada maka masalah yang segera mendapat solusi adalah aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dalam kemampuan pemecahan masalah, menganalisis kasus, dan membantu fokus mengerjakan sesuatu hingga pekerjaan ini dikerjakan dalam waktu tertentu. Faktor yang menjadikan permasalahan pada anak yaitu keturunan, karakteristik yang dibawa sejak lahir dan lingkungan yang berasal dari luar diri anak (Ramli, 2005:80). Menurut Gunarsa (1997:37) pengaruh keturunan terhadap timbulnya tingkah laku, lingkungan, pendidik, orangtua dan teman sebaya merupakan penyebab kedua dalam perkembangan aud, stimulus dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan penjabaran deskripsi diatas, memecahkan masalah pada anak dilakukan dengan pendekatan yang mencermati aktivitas dan kegiatan yang disukai anak, perhatian kuat anak, secara detail dan fokus, meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan

masalah dengan cara melakukan permainan kreatif monopoli.

Monopoli merupakan permainan modern yang menghibur. Bertujuan untuk mengasah keterampilan anak dalam berpikir, melatih kecerdasan, potensi, strategi, sosialisasi, mengatasi masalah, dan mengatur uang dengan bijak. Dalam aturannya pemain melempar dadu dengan bergantian agar berhasil mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh lawan, dan berhak membeli petak tersebut sesuai harga tercantum. Jika petak tersebut telah dibeli lawan tentu ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditentukan. Pemain yang menang mendapat uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank.

Monopoli meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak dengan menggabungkan permainan mencari jejak, dan kemampuan berpikir simbolik yang harus melalui beberapa lintasan dan menghitung jarak disetiap petaknya.

METODE PENELITIAN

Metode Eksperimen semu (*quasi experimental research*) Dengan menggunakan desain kelompok kontrol non – ekuivalen. Penelitian dengan *Pretest-Posttest Control* pada kelompok

eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. (Sugiyono, 2018).

Metode ini menggunakan dua kelas eksperimen dan kontrol. Yang diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan media monopoli dan kelas kontrol melalui pembelajaran biasa.

POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi

Merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi penelitian seluruh siswa kelompok B1 di TK Elekrika yang berjumlah 15 anak.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu Kelompok B1 TK Elekrika yang berjumlah 15 anak, dengan jumlah anak laki-laki 5 dan 10 anak perempuan. Dan sampel yang diambil adalah 8 anak.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 6 minggu dengan total 10 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak, baik pada kelompok eksperimen atau kontrol. Pertemuan kedua sampai dengan kesembilan merupakan perlakuan pembelajaran dengan dengan media belajar yang berbeda. Pada kelas eksperimen

menggunakan media monopoli dan pada kelas kontrol dengan pembelajaran biasa menggunakan media papan tulis dan buku. Sedangkan untuk materi pembelajaran maupun durasi pembelajaran adalah sama baik bagi kelas eksperimen dan kontrol. Pertemuan terakhir dilaksanakan *posttest* untuk menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Validitas

Validitas	Interpretasi
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Kecil
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Teknik pengumpulan data ini diperoleh dari Software SPSS 25.

Selanjutnya dilakukan uji signifikan nilai r_{xy} rumus uji signifikansi yang dapat digunakan menggunakan rumus Sudjana (Hendriana & Sumarmo, 2014) sebagai berikut:

$$t_{hit} = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas tiap butir soal

N = jumlah peserta tes

Kriteria: Jika $t_{hit} \geq t_{tab}$ maka indeks korelasi dapat dikatakan bermakna (valid).

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Setelah melakukan penelitian pada kelompok B1 di TK ElektriKA Cirata Desa Ciroyom Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat dengan hasil:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Koefisien Validitas

No	rx _{xy}	Interpretasi
1	0,898676	Tinggi
2	0,893842	Tinggi
3	0,872917	Tinggi
4	0,640817	Tinggi
5	0,833831	Tinggi
6	0,835864	Tinggi
7	0,779008	Tinggi
8	0,872917	Tinggi

Dari tabel 2 diatas, dapat dilihat bahwa tidak terdapat pernyataan yang memiliki interpretasi kecil atau rendah. delapan butir pernyataan memiliki interpretasi tinggi, yaitu pada pernyataan no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8. Sehingga disimpulkan dari hasil menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi dalam meningkatkan kognitif anak khususnya dalam kemampuan memecahkan masalah melalui media monopoli di kelompok B1 TK ElektriKA.

Pada penelitian terakhir, anak – anak eksperimen dan kontrol diberikan posttest dengan maksud menganalisa potensi akhir anak dengan perlakuan pembelajaran. Hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak kelas eksperimen sebesar 34,167% sedangkan kontrol sebesar 20,875%. Peningkatan ini juga terlihat dari hasil nilai persentase pada uji N-gain yang menunjukan nilai persentase eksperimen sebesar 29,142 % dan kontrol sebesar 20,571 %. Sehingga disimpulkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah kelompok yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih baik dari kelompok yang menggunakan pembelajaran biasa.

Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan potensi pemecahan masalah pada anak usia dini. A.Y Soegeng dan Sri Kartika Sinta Dewi dalam penelitiannya yang berjudul Keefektifan Permainan Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa, yang menyebutkan bahwa Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Anak-anak dan aktivitas bermain telah menyatu yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan naluri alamiah yang melekat pada anak sejak bayi. Pengenalan mereka pada jenis mainan sangat beragam.

Permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerjasama tim akan terjalin keakraban anak dengan temannya. (dalam Achroni 2012: 15).

Kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui media yang digunakan selama pembelajaran yaitu media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini dapat digunakan untuk mengenalkan konsep memecahkan masalah, menyelesaikan masalah dengan kreatif serta latihan membilang.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan berpikir anak dalam memecahkan masalah yang menggunakan media permainan sebagai cara alternatif untuk meningkatkan kualitas pemecahan masalah melalui media bermain kepada anak yang dapat menunjang aktivitas bermain anak, menguatkan perhatian dan terfokus.
2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak pada kelompok eksperimen sebesar 34,167% dan kelas kontrol sebesar 20,875%.
3. Hasil ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai kemampuan kognitif dalam

pemecahan masalah aud di TK Elekrika.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta : Javalitera.
- Hendriana dan Soemarmo. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hurlock. 2000. *Perkembangan Anak Edisi Enam*. Jakarta : Erlangga
- Ramli, Mochamad. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Setyowati. D.N. 2018. *Penerapan Permainan Kreatif mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak*. Jurnal PINUS. Vol.3 No.2
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Aflabeta Bandung
- Thomas, Ellen, Megan, Elizabeth & Linda. 1993. *Models Of Problem Solving:A Study Of Kindergarten Children Problem Solving Processes*.Journal

for Research in Mathematics

Education

Widiastuti E. Tegeh Made. Ujianti R.P.

2018. *Pengaruh Pendekatan*

Saintifik Terhadap Kemampuan

Pemecahan Masalah Pada Anak

Kelompok B di Taman Kanak-

Kanak. E-journal pendidikan Anak

Usia Dini. Universitas Pendidikan

Ganesha. Vol.6 No.2