

## **PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK AZ ZAHRA 2**

**Nancy Riana, Feronica Eka Puteri, Uar Wartini**

Fakultas Agama Islam Universitas Singaperbangsa Karawang,  
*nancy.riana@fai.unsika.ac.id*

### **Abstract**

The application of learning activities from home causes various impacts that occur in the world of education, one of which is in Early Childhood. Learning from home activities in Early Childhood is certainly not optimal, because various aspects of child development cannot be achieved immediately. The principal of the Az Zahra 2 Kindergarten stated that the most prominent aspect to be improved was the cognitive aspect, one of which was arithmetic. Most of the students still find it difficult to perform arithmetic operations of addition and subtraction, and recognize numbers in terms of meaning. Based on this, the authors make mentoring activities to create learning media that can improve children's numeracy skills. This assistance is carried out with the hope that parents and teachers can make media that is easy and can be used at home, so that they can optimize children's cognitive development. The implementation method used is survey, observation, mentoring and training as well as monitoring and evaluation. Based on the activities carried out, it is known that this mentoring activity is very useful. Through this activity, parents can create simple cognitive monopoly media that can be used to stimulate children's cognitive development at home, especially in children's numeracy skills.

*Keywords: Mentoring, Learning Media, Monopoly cognitive, Early Childhood.*

### **Abstrak**

Penerapan kegiatan belajar dari rumah menyebabkan berbagai dampak yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya pada anak usia dini. Kegiatan belajar dari rumah pada anak usia dini tentu pelaksanaannya kurang maksimal, karena berbagai aspek perkembangan anak tidak bisa sertamerta tercapai. Kepala Sekolah TK Az Zahra 2 menyatakan bahwasannya yang paling menonjol untuk ditingkatkan adalah aspek kognitif, salah satunya berhitung. Sebagian besar siswa masih banyak yang kesulitan untuk melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, serta mengenal angka dalam hal memaknainya. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat kegiatan pendampingan untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pendampingan ini dilakukan dengan harapan orang tua dan guru bisa membuat media yang mudah dan dapat dipakai di rumah, sehingga bisa mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Metode pelaksanaan yang dilakukan menggunakan survey, observasi, pendampingan dan pelatihan serta monitoring dan evaluasi. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan diketahui bahwa kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat. Melalui kegiatan ini orang tua bisa membuat media monopoli kognitif yang sederhana dan dapat dipakai untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak di rumah, khususnya pada kemampuan berhitung anak.

*Kata kunci: Pendampingan, Media Pembelajaran, Monopoli Kognitif, Anak Usia Dini.*

## PENDAHULUAN

Pemberlakuan belajar daring secara full pertama kalinya terjadi di seluruh jenjang pendidikan saat covid 19 melanda. Berdasarkan data dari UNESCO dalam (Satriana, dkk, 2021) yaitu pada tanggal 21 Maret 2021 diketahui bahwa sebanyak 171.341.667 pelajar di seluruh dunia, atau sekitar 9,8% dari total pelajar di seluruh negara harus mengubah sistem pembelajaran karena COVID-19. Hal tersebut tentu saja menyebabkan berbagai ketidaksiapan. Berdasarkan artikel dari (Matdio Siahaan, 2020) diketahui bahwa salah satu permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara online ini yaitu akses informasi yang terkendala oleh sinyal, sehingga menyebabkan lambatnya siswa dalam mengakses informasi. Hal tersebut juga terjadi khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Usia 4-6 tahun dalam Pendidikan Anak Usia Dini masuk ke dalam TK A dan TK B. Adapun rentang usia untuk TK A 4-5 tahun dan TK B 5-6 tahun.

Selayaknya, dalam Pendidikan Anak Usia Dini kegiatan belajar dilakukan secara menyenangkan dan konkrit, sehingga diharapkan Pencapaian Perkembangan Anak akan berjalan Optimal. Anak tetapi, semenjak pemberlakuan belajar daring atau BDR (Belajar Dari Rumah) anak lebih banyak diberi tugas saja, sehingga anak merasa jenuh. Hal tersebut sangat berdampak pada Pencapaian Perkembangan Anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Az Zahra 2 diketahui bahwa semenjak siswa mulai masuk kembali belajar di sekolah guru mulai mengetahui bahwasannya banyak Pencapaian Perkembangan Anak yang masih perlu di tingkatkan. Hal tersebut terjadi karena kurang efektifnya kegiatan belajar daring atau BDR.

Kepala Sekolah TK Az Zahra 2 menyatakan bahwasannya yang paling menonjol untuk ditingkatkan adalah aspek kognitif, salah satunya berhitung. Sebagian besar siswa masih banyak yang kesulitan untuk melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, serta mengenal angka dalam hal memaknainya. Hal tersebut tentu saja harus didukung juga dengan kegiatan belajar yang menarik baik di sekolah maupun di rumah supaya Pencapaian Perkembangannya menjadi optimal.

Berdasarkan hal tersebut maka tim abdimas menawarkan solusi untuk membuat media pembelajaran yang menarik, mudah, murah, dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Media yang akan dibuat berupa media pembelajaran monopoli kognitif. Media ini didesain dengan pembuatan yang mudah, dan kegiatan yang dilakukan didalamnya difokuskan pada berhitung. Kegiatan tersebut seperti menghitung mata dadu, menghitung petak dan menjawab pertanyaan yang ada di petak monopoli. Berdasarkan hasil penelitian dari Nofriyanti dan Meila sari (2019) menunjukkan bahwa “the implementation of mathematics learning using smart dice stacking media in kindergarten Rahmah Abadi was a child who was able to recognize numbers”. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media dadu pintar dapat membantu anak mengenal angka dan menghitung angka.

Sejalan dengan hal tersebut, Riana (2018) mengemukakan bahwa melalui metode bermain monopoli maka kemampuan berhitung meningkat. Selain itu dalam pembuatan monopoli tersebut didasarkan pada tingkat pencapaian perkembangan anak yang tertuang dalam Permendikbud 137 tahun 2014 usia 4-6 tahun yaitu;

menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal konsep banyak sedikit besar kecil dan ukuran bilangan lebih dari maupun kurang dari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat K. Kline dalam Eliason (2008) menjelaskan bahwa "The focus in early childhood is on understanding numbers and the number systems and understanding operations, specifically addition and subtraction", maksud dari pernyataan tersebut adalah focus berhitung pada Anak Usia Dini yaitu untuk memahami angka dan system angka dan dalam operasi bilangan dikhususkan pada penjumlahan dan pengurangan. Tentu saja untuk membuat media yang mudah, menarik dan sesuai dengan perkembangan anak memerlukan pendampingan khusus.

Berdasarkan hal tersebut maka tim abdimas tertarik untuk melakukan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli Kognitif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Tk Az Zahra 2. Hal tersebut dilakukan supaya media yang dibuat bisa dipakai baik di rumah maupun di sekolah, dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga anak akan terstimulasi dengan baik dalam kognitifnya khususnya kemampuan berhitung.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendampingan dan pelatihan media monopoli kognitif yang terbagi dalam dua sesi yaitu: pertama, penjelasan tentang perkembangan anak, fase perkembangan anak, dan perkembangan kognitif pada anak. Selanjutnya dilakukan pendampingan dan pelatihan cara pembuatan media monopoli kognitif yang dapat

memberikan stimulasi kepada anak terhadap kemampuan berhitungnya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan kepada orang tua dan guru mengenai kepuasan pelaksanaan pendampingan yang telah dilakukan. Adapun metode pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Melakukan survey awal melalui analisis kebutuhan lapangan: Survey dilakukan untuk melihat permasalahan awal mitra dan melakukan pengecekan lokasi. Permasalahan awal mitra dilakukan dengan menggunakan wawancara dengan Kepala Sekolah tentang permasalahan utama yang dialami mitra. Selanjutnya tim juga melakukan observasi guna memperkuat data hasil wawancara. Survey dilakukan di TK Az Zahra 2 khusus kelompok B.

Observasi Kegiatan Belajar: Setelah dilakukan survey awal, maka tim pengabdian kemudian melihat kecendrungan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat tindakan yang akan dilakukan dalam pengabdian. Observasi dilakukan selama kegiatan belajar.

Pendampingan dan Pelatihan: Setelah dilakukan survey awal dan observasi kegiatan, maka tim pengabdian melakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan media monopoli kognitif. Kegiatan diawali dengan penjelasan tim pengabdian melalui power point, kemudian tim pengabdian memberikan contoh media monopoli kognitif yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tim pengabdian juga memberikan penjelasan pertanyaan yang bisa digunakan untuk menunjang media monopoli kognitif yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Hal tersebut dilakukan supaya peserta pengabdian paham dalam membuat pertanyaan yang sesuai dengan

perkembangan kognitif AUD usia 5-6 tahun.

Monitoring dan evaluasi: Tim pengabdian memfasilitasi jika masih terdapat permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait dengan kemampuan berhitung untuk selanjutnya akan difasilitasi. Oleh karenanya, untuk melihat evaluasi program kegiatan maka tim abdimas memberikan kuesioner untuk mengetahui respon dari pengabdian yang telah dilaksanakan.

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan metode pengabdian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen pengabdian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca.

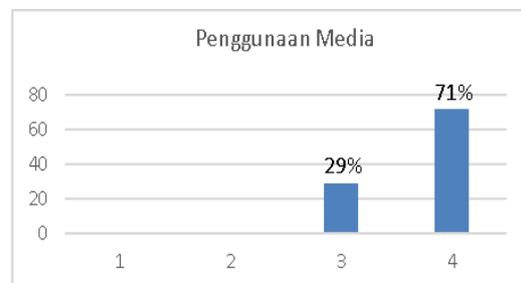
Sumber rujukan sedapat mungkin merupakan pustaka-pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan yang diutamakan adalah sumber-sumber primer berupa laporan pengabdian (termasuk skripsi, tesis, disertasi) atau artikel-artikel pengabdian dalam jurnal dan/ atau majalah ilmiah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Outcome

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian maka diketahui bahwa terdapat manfaat yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan pendampingan dan pelatihan media monopoli kognitif. Terdapat pengetahuan peserta tentang pembuatan media yang dapat bermanfaat untuk kegiatan belajar berhitung anak meningkat. Peserta juga menyatakan kepuasannya terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Melalui pelaksanaan pendampingan peserta memahami cara membuat monopoli kognitif yang mudah dan bisa diaplikasikan di rumah.

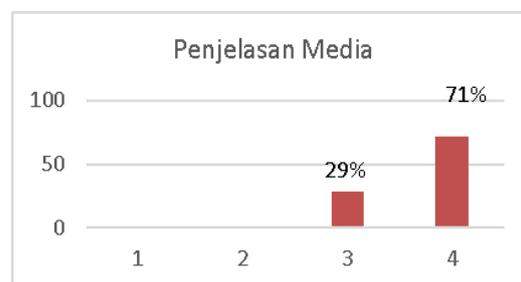
Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada peserta pendampingan, diperoleh hasil sebagai berikut:



**Grafik 1. Presentase Kesesuaian Media Monopoli Kognitif dalam Kemampuan Berhitung AUD**

Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa dari 21 orang responden terdapat 71% orang responden yang menyatakan bahwa media monopoli kognitif sangat bagus untuk menstimulasi kemampuan berhitung siswa. Sedangkan 29% responden menyatakan bahwa media monopoli kognitif sudah bagus untuk menstimulasi kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada responden tentang cara menjelaskan media pembelajaran monopoli kognitif, diperoleh hasil sebagai berikut:

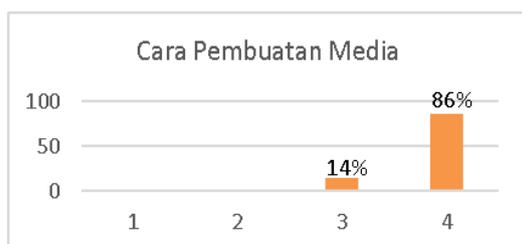


**Grafik 2. Presentase Penjelasan Media Monopoli Kognitif**

Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa dari 21 orang responden terdapat 71% orang responden yang menyatakan bahwa tim abdimas sangat bagus saat menjelaskan

media monopoli kognitif. Sedangkan 29% responden menyatakan bahwa tim abdimas sudah bagus saat menjelaskan media monopoli kognitif.

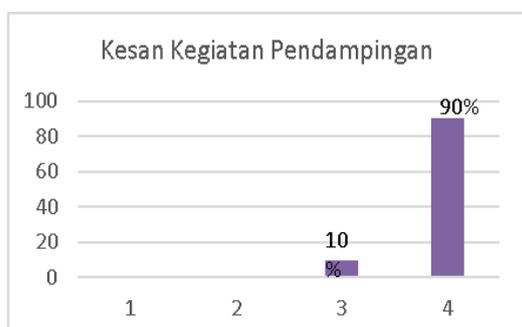
Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada responden tentang cara membuat media pembelajaran monopoli kognitif, diperoleh hasil sebagai berikut:



**Grafik 3. Presentase Cara Pembuatan Media Monopoli Kognitif**

Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa dari 21 orang responden terdapat 86% orang responden yang menyatakan bahwa cara pembuatan media monopoli kognitif yang didampingi oleh tim abdimas sangat mudah. Sedangkan 14% responden menyatakan bahwa cara pembuatan media monopoli kognitif yang didampingi oleh tim abdimas mudah dibuat.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada responden tentang kesan dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini, diperoleh hasil sebagai berikut:



**Grafik 4. Presentase Kesan Kegiatan Pendampingan**

Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa dari 21 orang responden terdapat 90% orang responden yang menyatakan bahwa pendampingan dan pelatihan media monopoli kognitif sangat bermanfaat untuk dilakukan. Sedangkan 10% responden menyatakan bahwa pendampingan dan pelatihan media monopoli kognitif bermanfaat untuk dilakukan.

## 2. Kontribusi Mitra dalam Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa respon mitra sangat baik. Mitra sangat antusias dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim abdimas. Hal tersebut dapat dilihat dari respon orang tua dan guru sangat antusias saat membuat media monopoli kognitif. Selain itu, kontribusi mitra dapat terlihat saat penjelasan materi. Peserta serius mengikuti kegiatan. Peserta juga antusias saat mempraktekkan hasil media yang dibuatnya. Berdasarkan hasil observasi juga dapat diketahui guru, orang tua bahkan anak ikut terlibat dalam pembuatan media monopoli kognitif dan terlibat saat demonstrasi cara memainkan. Berdasarkan hal tersebut maka media monopoli kognitif yang dibuat oleh orang tua bisa bermanfaat untuk dipakai orang tua di rumah dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui dokumentasi kegiatan yang mendukung penjelasan di atas sebagai berikut:



**Gambar 1. Penjelasan tentang Media Monopoli Kognitif yang Mudah Dibuat Guru dan Orang Tua**



**Gambar 2. Kontribusi orang tua saat membuat media**



**Gambar 3. Kontribusi orang tua saat praktek bermain monopoli**



**Gambar 4. Hasil Media Monopoli Kognitif yang dibuat orang tua dan guru**

## SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan yaitu memberi manfaat kepada TK Az Zahra 2 sebagai mitra pengabdian dan membantu orang tua dalam memberikan stimulasi kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan yang menarik dan mudah untuk dibuat.

Saran untuk kegiatan selanjutnya bisa dikembangkan lagi menggunakan media monopoli yang bisa mencakup semua aspek perkembangan anak dengan variasi yang lebih menarik melalui metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eliason, Claudia & Loa Jenkins. 2008. *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Pearson Prentice Hall,
- Nofriyanti, Yelva dan Heni Meila Sari. Implementation of Mathematics Learning Through Media Arrange Smart Dice to Improve Counting Ability in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 13 Edisi 1 April 2019. DOI: <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPUD.131.12>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20-%20SN-PAUD.pdf>
- Riana, Nancy. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli. *Wahana Karya Ilmiah*

Pendidikan Vol. 3 No. 01  
(2018).

<https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1336>

Satriana, Malpaeni, dkk. 2022. Persepsi Guru PAUD terhadap Pembelajaran Online: Fenomena Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 362-373. DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1353.

<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1353>

Siahaan, Matdio. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidika. Jurnal Kajian Ilmiah (JKI), No. 1 (Juli 2020), Halaman: 1 – 3.  
<http://repository.ubharajaya.ac.id/4842/2/Jurnal%20PANDEMIC%20MATDIO%20S.pdf>