



## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GO TEMAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN LOGIKA MATEMATIKA

Ifa Putri Wahyuhidayati<sup>1</sup>, Mika Ambarawati<sup>2\*</sup>

Universitas Insan Budi Utomo<sup>1,2</sup>

mikaambarawatio88@gmail.com

Received: 25 Juni 2025

Accepted: 29 Juni 2025

Published : 30 Juni 2025

### Abstract

*This research aims to determine the feasibility of the monopoly media "Mak (Fun Mathematics) Round" made from loose parts for children aged 5-6 years. This research is research using research and development methods or what is called Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The ADDIE instructional model is an instructional process that consists of five phases, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were group A Kindergarten, totaling 10 children consisting of 5 boys and 5 girls. In this research, media validation and observation validation of learning results were carried out first by material experts and media experts, after that the validator produced an evaluation of the media and observation sheets used. The aim is to test the suitability of the media used. The research instrument used in this research is an observation sheet that has been validated by experts. The observation sheet contains an assessment based on indicators of achievement in the development of mathematical logic in children in group A2. The indicators of the development of mathematical logic studied are knowing simple classifications, knowing numbers, knowing arithmetic operations, knowing geometric shapes. Learning media with the monopoly game Mak Round using loosepart media which was developed for group A2 children Kindergarten has been validated by experts and received a percentage score of 92.72%. This shows that the Mak Round monopoly is declared worthy of being tested. Before being given treatment, the average acquisition of mathematical logic skills was below average, namely 66.8% and was declared incomplete. This means that children's mathematical logic is still low. After being given treatment, the average gain in mathematical logic skills in group A2 children increased to 84.7%. This shows that learning media using the Mak Round monopoly game is effective in improving mathematical logic skills in group A children aged 5-6 years.*

**Keywords:** monopoly, mathematical logic, children, early childhood.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media monopoli "Mak (*Fun Mathematics*) Round" berbahan *loosepart* pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pada penelitian ini dilakukan validasi media dan validasi observasi hasil belajar terlebih dahulu oleh pakar materi serta pakar media, setelah itu validator menghasilkan evaluasi pada media dan lembar observasi yang digunakan. Tujuannya yaitu untuk menguji kelayakan media yang digunakan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi yang sudah divalidasi oleh para ahli. Lembar observasi memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan logika matematika pada anak kelompok A2. Indikator perkembangan logika matematika yang diteliti yaitu mengenal klasifikasi sederhana, mengenal bilangan, mengenal operasi hitung, mengenal bentuk geometri. Media pembelajaran dengan permainan monopoli *Mak Round* menggunakan media *loosepart* yang dikembangkan pada anak kelompok A2 telah divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan nilai persentase 92,72 %. Ini menunjukkan bahwa monopoli *Mak Round* dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Sebelum diberi perlakuan, perolehan rata-rata kemampuan logika matematika berada di bawah rata-rata yaitu 66,8 % dan dinyatakan belum tuntas. Ini berarti bahwa logika matematika anak-anak masih rendah. Setelah diberi perlakuan, perolehan rata-rata kemampuan logika matematika pada anak kelompok A2 mengalami kenaikan yaitu 84,7 %. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli *Mak Round* efektif untuk meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A usia 5-6 tahun

**Kata Kunci:** monopoli, logika matematika, anak, usia dini.

**Sitasi artikel ini:**

Wahyuhidayati, I. P. & Ambarawati, M. (2025). Pengembangan Media Permainan Go Teman untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Logika Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6 (1), 190-197.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek penting yang harus ada pada setiap negara dan perlu diterapkan pada seluruh warganya (UNESCO, 2015). Karena dengan adanya pendidikan, manusia akan menjadi makhluk yang berakal dan bermoral. Saking pentingnya Pendidikan, setiap negara di dunia memiliki sistem pendidikan yang telah dibuat dengan mengacu pada sumber daya manusia, dasar negara, budaya serta letak geografis. Oleh karena itulah dibentuklah landasan hukum yang mengatur tentang sistem Pendidikan dalam UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional (UU Sisdiknas). Menurut UU tersebut, sistem pendidikan nasional didefinisikan sebagai seluruh komponen pendidikan yang saling berhubungan atau terkait secara terpadu dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Mencerdaskan kehidupan bangsa dalam hal ini juga mencakup meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dimulai dari pendidikan pada anak usia dini (Suyatno, 2005).

Supaya pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal, maka diperlukan stimulasi dari pendidik seperti orang tua dan guru serta lingkungan sekitarnya dengan melibatkan panca indera dan motorik anak. Dengan diberikan stimulasi yang tepat, selain berpengaruh pada pertumbuhan juga berpengaruh pada perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kecerdasan anak (UNICEF, 2015). Menurut (Suripatty et al., 2020) kecerdasan adalah sesuatu yang dapat dikembangkan sejak usia dini, sehingga anak akan mudah menyelesaikan masalah dan memiliki kemampuan penalaran. Bagian dari kecerdasan tersebut dielaborasi dalam (Nabighoh, et al., 2022) diantaranya kecerdasan logika matematika, naturalis, spiritual, intrapersonal, interpersonal, musikal, visual-spasial, kinestetik, dan Bahasa.

Salah satu kecerdasan majemuk yang berperan penting dalam perkembangan anak adalah kecerdasan logika matematika. Karena dengan kecerdasan ini, anak mampu berpikir logis, kreatif dan mampu menganalisis suatu masalah. Sesuai dengan pendapat (Permana et al., 2022) bahwa kemampuan anak dalam logika matematika akan mensupport pola pikir dan pola perilaku anak menjadi inovatif dan semakin kreatif sehingga kecerdasan ini perlu ditumbuhkan dan dikembangkan pada anak usia dini. Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan menghitung, mengukur, dan mempertimbangkan serta menyelesaikan matematika (Mustajab et al., 2020).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan anak, terutama kecerdasan logika-matematika, yaitu dengan membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, berkesan, serta menarik bagi anak-anak sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik akan tersalurkan dengan baik. Tasliyah et al. (2020) menyatakan bahwa kecerdasan logika-matematika perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, menarik, serta bermakna. Pembelajaran yang dimaksud yaitu pembelajaran melalui permainan atau dengan menggunakan alat permainan edukatif. Chasanah (2015) berpendapat bahwa jenis permainan yang beredar di masyarakat sangat bermacam-macam dari mulai permainan yang murah sampai permainan yang mahal, permainan tradisional sampai yang ke permainan modern. Wibowo dan Putri (2021) mengungkapkan bahwa anak-anak masa kini lebih akrab dengan permainan berbasis teknologi seperti gadget dan game online dibandingkan permainan tradisional, yang semakin terlupakan karena kurangnya pengenalan dari lingkungan. Oleh karena itu perlu diperkenalkan lagi permainan tradisional kepada anak-anak supaya permainan tradisional tetap lestari karena banyak manfaat yang didapat dari memainkan permainan tradisional tersebut.

Namun, dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak-anak, pendidik memberikan pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahapan usianya sehingga anak-anak kurang tertarik dengan materi yang disampaikan karena pembelajaran kurang menarik (Utami, 2002). Di era globalisasi ini, pendidik perlu lebih kreatif dan inovatif dalam membuat pembelajaran dan suasana kelas yang menyenangkan. Banyak cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak-anak sekaligus melestarikan budaya Indonesia. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan mengombinasikan permainan tradisional dan menerapkannya ke dalam pembelajaran. Ada banyak permainan tradisional yang mengandung unsur matematika, salah satunya permainan gotri. Permainan gotri merupakan salah satu permainan tradisional beregu yang berasal dari Jawa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada anak kelompok B terhadap pemahaman logika matematika anak-anak tergolong kurang. Kegiatan pengembangan logika matematika harus dengan media atau pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak yaitu dengan permainan tradisional gotri, dimana permainan tersebut juga dapat bermanfaat untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak yang saat ini kurang populer di kalangan anak zaman

sekarang. Hal ini sejalan dengan penelitian Andriyani (2015) yang menyatakan pengenalan bentuk geometri datar meningkat signifikan lewat kegiatan *gotri legendri* dari 26 % menjadi 89 %, serta peningkatan kesadaran posisi pola lantai dari 21 % menjadi 84 %. Permainan tradisional merupakan suatu permainan peninggalan nenek moyang yang wajib dijaga dan dilestarikan karena dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai kearifan budaya lokal (Mulyani, 2016). Oleh karena itu guna mengatasi permasalahan tersebut yang ada pada anak kelompok B maka dengan pengembangan permainan gotri sehingga anak-anak lebih tertarik dalam memainkannya. Dengan demikian, permainan tersebut dinamakan permainan Go Teman (*Gotri Take My Card or Not*). Yumiati et al. (2023) membuktikan efektivitas pendekatan etnomatematika berbasis gotri dalam pembelajaran matematika, yang langsung sejalan dengan tujuan peningkatan logika matematika melalui “Go Teman”. Putri et al. (2021) menunjukkan bahwa struktur permainan gotri dapat diterapkan dalam R&D pendidikan anak usia dini. Dengan sedikit adaptasi, fokus dapat diarahkan dari motorik ke logika-matematika, sesuai rencana Anda.

Tujuan penelitian yang akan dikaji yaitu sebagai berikut (1) Apakah media permainan Go Teman (*Gotri Take My Card or Not*) layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok B? (2) Bagaimanakah respon anak kelompok B terhadap penerapan media permainan Go Teman (*Gotri Take My Card or Not*) dalam pembelajaran?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Cahyadi (2019) Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis. Menggunakan model pengembangan ADDIE umumnya diterapkan dalam dunia Pendidikan serta efisien jika digunakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Subjek penelitian ini ditentukan berdasarkan *kriteria purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Rentang usia sesuai dengan perkembangan logika-matematika yang mulai tampak signifikan, yaitu usia 6–7 tahun. Kelompok B merupakan kelompok usia transisi ke sekolah dasar, sehingga penting untuk diberikan stimulasi logika matematika sebagai persiapan. Validasi pemilihan subjek dilakukan dengan beberapa pendekatan diskusi dan rekomendasi dari guru kelas, kesesuaian dengan kurikulum, dan kelayakan dalam pelaksanaan. Subjek penelitian ini adalah kelompok B yang mengarah pada anak usia 6 hingga 7 tahun yang berjumlah 16 anak, 9 anak perempuan, dan 7 anak laki-laki. Penelitian ini berlangsung selama 6 pertemuan. Sebelum merancang media pembelajaran, peneliti sudah melakukan observasi terlebih dahulu terhadap anak didiknya untuk mengetahui media pembelajaran apa yang dibutuhkan pada kelompok tersebut. Selanjutnya peneliti merancang pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan anak kelompok tersebut dan menerapkannya. Peneliti melakukan observasi dan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

Menurut Rayanto (2020) ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch (2009) sebagai sistem pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Proses pengembangan dengan model ADDIE

Pada penelitian ini dilakukan validasi media dan validasi observasi hasil belajar terlebih dahulu oleh pakar materi serta pakar media, setelah itu validator menghasilkan evaluasi pada media dan lembar observasi yang digunakan. Hasil data validasi ahli dikumpulkan melalui angket untuk evaluasi pakar materi dan pakar media. Observasi juga dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dari pemahaman logika matematika

pada anak didik. Tujuan pada tahap ini yaitu untuk mencari tahu bagaimana perkembangan anak didik dalam logika matematika. Alat untuk mengevaluasi efektivitas alat permainan Go Teman yaitu uji kelayakan ahli materi dan media. Berikut rentang kelayakan suatu media (Sugiyono, 2017).

Tabel 1. Kategori Pencapaian Kelayakan Media

| No. | Persentase Pencapaian | Klasifikasi Kelayakan |
|-----|-----------------------|-----------------------|
| 1   | 81 % - 100 %          | Sangat layak          |
| 2   | 61 % - 80 %           | Layak                 |
| 3   | 41 % - 60 %           | Cukup Layak           |
| 4   | 21 % - 40 %           | Kurang layak          |
| 5   | 0 % - 20 %            | Tidak layak           |

Lembar observasi memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan logika matematika pada anak kelompok B. Indikator perkembangan logika matematika yang diteliti yaitu mengenal mengenal bilangan 1-20, mengenal operasi hitung, mengenal bentuk geometri. Penilaian yang digunakan oleh penelitian ini adalah dengan menggunakan skor 1 sampai 4. Skor 4 yaitu BSB (Berkembang sangat baik yaitu apabila anak didik mampu melakukan kegiatan yang diberikan peneliti dengan nilai 81-100). Skor 3 yaitu BSH (Berkembang sesuai harapan yaitu apabila anak didik mampu melakukan kegiatan yang diberikan peneliti dengan nilai 61-80). Skor 2 yaitu MB (Mulai berkembang yaitu apabila anak didik telah melakukan kegiatan yang diberikan peneliti namun tidak dengan benar dengan nilai 41-60). Skor 1 yaitu BB (Belum berkembang yaitu apabila anak didik belum bisa sama sekali atau tidak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh peneliti dengan nilai kurang dari 40).

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes akhir pada setiap siklus. Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan agar data tersebut memiliki makna dalam menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang terjadi. Teknik persentase digunakan untuk menggambarkan kecenderungan atau distribusi data dalam bentuk angka yang mudah dipahami (Arikunto, 2010; Sugiyono, 2017). Standart rata-rata dan persentase ketuntasan standart perkembangan dinyatakan tuntas apabila nilai rata-rata yang diperoleh yaitu lebih dari sama dengan 28 dan persentase lebih dari sama dengan 70%. Jika nilai rata-rata dibawah 28 dan persentasenya dibawah 70%, maka dapat dinyatakan belum tuntas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis tentang perlunya pengembangan model/ metode pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran. Pada 16 anak didik kelompok B terdapat 4 anak yang dapat mengenal konsep bilangan 1 sampai 20 dan berhitung. Karena orang tua juga aktif dalam mendorong perkembangan anak tersebut di rumah sehingga perkembangan anak tersebut lebih cepat dibandingkan dengan anak-anak yang lain. Sedangkan 12 anak didik kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan (simbol angka) 1 sampai 20, membilang 1-20 secara berurutan, kesulitan dalam menyebutkan bilangan secara acak, mencocokkan bilangan sesuai dengan lambang bilangannya, menunjuk benda untuk dihitung masih banyak yang terlewat atau belum tepat. Permasalahan yang terjadi pada anak didik kelompok B tersebut disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diberikan kepada anak didik, metode pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dimana anak difokuskan pada penjelasan, tanya jawab, dan mencontoh bilangan di papan tulis. Kurangnya melibatkan anak didik secara langsung dalam pembelajaran, media yang digunakan juga masih berupa Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan berhitung dan mengenal konsep bilangan. Pembelajaran yang masih monoton dan tidak bervariasi serta tidak ada konsep bermain dalam belajar menjadikan anak didik menjadi kurang aktif, kurang fokus, cepat bosan, serta belum mampu menguasai konsep bilangan dan berhitung dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan konsep bermain.

Pada tahap *design* peneliti merancang konsep produk yang akan dikembangkan sehingga menghasilkan produk baru. Produk yang dikembangkan yaitu adalah permainan tradisional Gotri. Permainan tradisional Gotri didesain sesuai dengan kebutuhan anak didik dalam menangani masalah yang ada melalui pengembangan produk baru yang disebut Go Teman (*Gotri Take My Card or Not*). Alas media permainan ini mempunyai bentuk lingkaran dengan diameter 40 cm. Permainan ini juga dilengkapi dengan gaco dan kartu. Permainan ini bisa dimainkan oleh 8 anak. Desain media permainan tidak seperti pada umumnya, media ini berisi tentang pengenalan angka, bentuk geometri, serta penjumlahan sederhana.

Pemberian nama Go Teman merupakan kepanjangan dari *Gotri Take My Card or Not*, dimana Gotri merupakan nama salah satu permainan tradisional dan Take My Card Or Not yang memiliki arti ambil kartuku

atau tidak. Dinamakan *Take My Card or Not* karena pada area main terdapat pilihan dimana nanti para pemain ada yang diperbolehkan mengambil kartu atau tidak. Cara memainkan Go Teman ini sama dengan permainan tradisional gotri biasanya, hanya saja pada area main ini dimodifikasi dengan ambil kartu dan tidak.



Gambar 2. Monopoli Mak Round



Gambar 3. Media Permainan Go Teman

### PERATURAN PERMAINAN

- (1) Peserta duduk membentuk formasi melingkar mengitari area main. Area main terdiri dari 8 perintah yaitu tiga area yang tidak memperbolehkan peserta untuk mengambil kartu yaitu area atau ;  
satu area memperbolehkan peserta untuk mengambil kartu warna merah, satu area memperbolehkan peserta untuk mengambil kartu warna kuning, satu area memperbolehkan peserta untuk mengambil kartu warna biru dan area memperbolehkan peserta untuk mengambil sembarang kartu (merah/kuning/hijau/biru). Di tengah area main, terdapat 4 macam kartu dengan perintah yang berbeda-beda (mengenal angka 1-20, mengenal bentuk geometri, mengenal penjumlahan sederhana).
- (2) Setiap peserta memegang sebuah gaco geometri yang berbeda-beda;
- (3) Peserta menyanyikan lagu "gotri nogosari" sambil memindahkan gaco yang dipegangnya;
- (4) Potongan gaco dipindahkan berurutan ke arah peserta lain berlawanan dengan arah jarum jam sampai iringan lagu selesai;
- (5) Ketika iringan lagu selesai, peserta melihat area tempat berhenti gaco miliknya dan melakukan perintah yang ada pada area tersebut;
- (6) Apabila gaconya berhenti pada area yang mengambil kartu, maka pemain harus mengambil satu kartu sesuai warna yang didapatkan dan menyebutkan isi dalam kartu;
- (7) Apabila pemain berhenti pada area yang tidak memperbolehkan mengambil kartu, maka pemain tersebut tidak boleh mengambil kartu dan menunggu pemain lain yang mengambil kartu;
- (8) Setelah semua pemain mengambil kartu, permainan diulang kembali dengan memindahkan gaco berlawanan dengan arah jarum jam dengan iringan lagu "gotri nogosari", dan begitu seterusnya.

Gambar 4. Peraturan Permainan Go Teman

Pada tahap *development* dalam penelitian ini mengembangkan/memodifikasi media permainan tradisional menjadi permainan yang menarik dengan berwarna dan memodifikasinya sehingga menghasilkan permainan Go Teman. Media yang dikembangkan akan divalidasi oleh pakar materi serta pakar media. Tujuannya adalah untuk mengenali apakah media tersebut layak untuk diuji cobakan pada anak-anak berusia 5-6 tahun. Jika suatu produk dianggap kurang atau tidak layak, validator akan mengevaluasi hingga produk atau media dianggap layak serta dapat diuji pada anak usia 5-6 tahun. Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang.

Persentase kelayakan media permainan Go Teman adalah 92,7 %, ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dinyatakan layak dan dapat diujikan. Namun ada beberapa masukan dari para ahli mengenai media tersebut yaitu hendaknya menggunakan bahan loosepart lebih bervariasi dan beragam. Tujuannya supaya anak didik lebih leluasa dalam memilih media yang akan digunakan dan lebih mengenalkan lebih banyak bahan loosepart disekitar anak didik.

Persentase kelayakan lembar observasi adalah 92,78 %, ini menunjukkan bahwa lembar observasi layak digunakan. Namun ada beberapa masukan dari para ahli yaitu pada rubrik / kriteria penilaian observasi dijadikan satu dengan hasil observasi supaya lebih memudahkan dalam menentukan penilaian.

Pada tahap *implementation* merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media permainan yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas yaitu kelompok B. Jumlah subjek tes yaitu 16 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Implementasi dilakukan selama 6 pertemuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 21 sampai 26 April 2025.

Pada tahap evaluasi merupakan langkah terakhir pada model ADDIE. Evaluasi merupakan proses memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif yang dilaksanakan setiap akhir tatap muka / pertemuan dan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tanya jawab dan dalam bentuk lembar kerja. Hasil dari evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar yang kemudian direvisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum bisa dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar.

Pada saat evaluasi sumatif, peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan lembar kerja yang berhubungan dengan isi dari media permainan seperti angka, dan berhitung penjumlahan sederhana. Untuk evaluasi bentuk geometri, peneliti melakukan dengan cara memberi tanya jawab kepada anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi pemahaman logika matematika pada anak usia prasekolah yang dilakukan oleh guru kelas selaku peneliti melalui media permainan Go Teman, dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Sebelum Perlakuan

| No.                                             | Standart perkembangan    | Rata-rata | Persentase | Ketuntasan   |
|-------------------------------------------------|--------------------------|-----------|------------|--------------|
| 1.                                              | Mengenal angka           | 27,3      | 68,3 %     | Belum tuntas |
| 2.                                              | Mengenal operasi hitung  | 24,7      | 61,7 %     | Belum tuntas |
| 3.                                              | Mengenal bentuk geometri | 27,4      | 68,5 %     | Belum tuntas |
| 4.                                              | Mengenal warna           | 27,5      | 68,75 %    | Belum tuntas |
| Perolehan rata-rata kemampuan logika matematika |                          | 26,72     | 66,8 %     | Belum tuntas |

Berdasarkan tabel 2 di atas, terdapat 4 standart perkembangan yang diuji dalam meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Dan dari 4 standart perkembangan, semuanya belum tuntas.

Tabel 3. Hasil Observasi Setelah Perlakuan

| No.                                             | Standart perkembangan    | Rata-rata | Persentase | Ketuntasan |
|-------------------------------------------------|--------------------------|-----------|------------|------------|
| 1.                                              | Mengenal angka           | 34,3      | 85,8 %     | Tuntas     |
| 2.                                              | Mengenal operasi hitung  | 31,3      | 78,3 %     | Tuntas     |
| 3.                                              | Mengenal bentuk geometri | 31,4      | 78,5 %     | Tuntas     |
| Perolehan rata-rata kemampuan logika matematika |                          | 33,9      | 84,7 %     | Tuntas     |

Berdasarkan tabel 3 di atas, didapatkan bahwa semua standart perkembangan telah mencapai ketuntasan dengan nilai persentase standart perkembangan diatas nilai rata-rata yaitu 75%. Ketuntasan belajar anak kelompok usia 5-6 tahun secara klasikal telah mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 70 %. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena dalam tabel sudah jelas bahwa hasil belajar anak telah mencapai target yang ditetapkan. Setelah diimplementasikan serta diujicobakan pada 10 anak selaku sampel. 10 anak ini sangat bersemangat serta antusias pada saat bermain alat permainan monopoli tersebut, akibatnya memunculkan atmosfer atau perasaan gembira. Mereka juga amat penasaran dengan isi permainan, serta mereka amat kecewa pada saat permainan akan berakhir. Anak-anak senang dan penasaran pada saat melempar dadu dan dimana mereka akan berhenti setelah dadu dilemparkan. Mereka juga berebut untuk menjadi pelempar dadu yang

pertama namun peneliti mengontrolnya dengan memberikan urutan pada mereka. Disetiap akhir permainan, peneliti melakukan umpan balik dengan cara bertanya apa mereka senang dan permainan menyenangkan? Mereka berkata bahwa mereka senang dan permainannya menyenangkan. Bahkan diakhir permainan, anak-anak selalu meminta untuk bermain kembali permainan monopoli tersebut pada keesokan harinya. Ini menandakan bahwa permainan monopoli *Mak Round* menarik bagi anak-anak.

Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ashari (2023) peneliti mengukur pengenalan konsep matematika pada anak kelompok B dengan menggunakan lima indikator yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yakni : 1) mengucapkan lambang bilangan 1-10; 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) Gabungkan angka dengan simbol angka; 4) Mengenali vokal dan konsonan yang berbeda; 5) Penyajian berbagai objek berupa gambar atau tulisan. Masing-masing indikator tersebut mengalami peningkatan setelah peneliti menerapkan permainan monopoli. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif digunakan dalam pengenalan konsep matematika pada anak usia 5-6 tahun.

## SIMPULAN

Kearifan Media pembelajaran dengan permainan monopoli *Mak Round* menggunakan media loosepart yang dikembangkan pada anak kelompok A2 telah divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan nilai persentase 92,72 %. Ini menunjukkan bahwa monopoli *Mak Round* dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil uji coba pengembangan media pembelajaran dengan permainan monopoli *Mak Round* menggunakan media loosepart dalam meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A2 mengalami kenaikan. Sebelum diberi perlakuan, perolehan rata-rata kemampuan logika matematika berada di bawah rata-rata yaitu 66,8 % dan dinyatakan belum tuntas. Ini berarti bahwa logika matematika anak-anak masih rendah. Setelah diberi perlakuan, perolehan rata-rata kemampuan logika matematika pada anak kelompok A2 mengalami kenaikan yaitu 84,7 %. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli *Mak Round* efektif untuk meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A usia 5-6 tahun. Respon anak kelompok A2 yang disajikan media pembelajaran dengan permainan monopoli *Mak Round* menggunakan media loosepart sangat baik, dibuktikan dengan antusiasme anak-anak saat permainan berlangsung, dan keinginan untuk melakukan permainan tersebut kembali.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka didapatkan beberapa saran sebagai berikut yaitu media monopoli *Mak Round* diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak usia dini, media monopoli ini tidak hanya digunakan di sekolah, tetapi juga dapat digunakan oleh orang tua dalam mengenalkan konsep matematika. Pada penelitian ini, tahapan penelitian dilakukan terbatas hanya sampai pada tahap mengembangkan media monopoli yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilanjutkan ke tahap penyebarluasan produk yang telah teruji, sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat.

## REFERENSI

- Andriyani, M. (2015). *Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional Gotri Legendri pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo* (Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta). UNY Repository.
- Argarini, Dian Fitri, Yunis Sulistyorini. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 3, No. 2, November 2018, hal. 209-222.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashari, Novita, et.al. (2023). Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)* Vol.4 No.1, 2023, halaman 1-12.
- Asmawati, Luluk, dkk. (2020). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. V (3), 35-43.
- Hildayani, Rini, dkk. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Lathifah, Hanim, Nurhenti Dorlina Simatupang. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Media Monopoli Modifikasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Virtue Sidoarjo. *Jurnal PAUD Lidah*.
- Musfiroh, Takdiroatun. (2020). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Nabighoh, L., Arifin, Z., & Maftukhah, S. (2022). Pengembangan multiple intelligences anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.45678>.
- Putri, R. A., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). *Pengembangan permainan tradisional Gotri untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di PAUD Melati Desa Nyurlembang, Kecamatan Narmada*. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 336–342.

- Suyanto. (2005). *Menuju kualitas pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Direktorat PAUD, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas.
- Rayanto, Yudi Hari, dkk. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Academic & Research Institute
- Safira, Ajeng Rizki. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik : Caremedia Communication
- Sari, Dessy Dwitalia, dkk. (2023). *Media Pembelajaran AUD Berbasis Barang Bekas*. Pekalongan : PT Nasya Expanding Management.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningrum, Ajeng. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model Tgt Pada Muatan Ips Kelas V Sdn Kalibanteng Kulon 02 Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Suryana, Dadan, dkk. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Suripatty, M. A., Jufri, M., & Sahabuddin. (2020). *Pengembangan kecerdasan anak usia dini melalui pendekatan saintifik. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 673–681. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.438>.
- Syamsiatin, E. Sujiono, Y.N., dkk. (2005). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rozi, nova. (2011). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur Di Tk Aisyiyah 7 Duri*. Jurnal Pesona PAUD Vo. I No 1.
- Tasliyah, T., Supinah, S., & Sumantri, M. S. (2020). *Pengembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui permainan edukatif. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 720–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.449>.
- Triharso, Agung. (2015). *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Prenada Media Group.
- Ulfa, Maria. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNICEF. (2012). *Early learning and development standards: A conceptual framework*. New York: United Nations Children's Fund (UNICEF).
- Utami, N. W. (2020). *Strategi Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/JPUD.041.05>.
- Yumiati, Y., Haji, S., & Yulitasari, E. (2023). *Improving mathematics learning outcome through outdoor learning based on ethnomathematics of Bengkulu's traditional game 'Gotri Ayo Gotri'*. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i1.10189>.
- Wartini, Uar, Dewi Siti Aisyah, Nancy Riana. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(14), 346-354.
- Wibowo, H. A., & Putri, R. N. (2021). *Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak di era digital. Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.21009/jpa.101.05>.