

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 1, Juli 2024 (172-181)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.20563>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Implementasi Permainan Monopoli dalam Mengembangkan Bahasa Anak di TK Al-Imaniah Kota Parepare

Syarifah Halifah^{1✉}, Nurzhafirah², Suhartina³, Nurul Fadilah Misbar⁴, Sri Rika Amriani⁵

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

⁵ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^{1✉} syarifahhalifah@iainpare.ac.id

Received: 13-07-2024

Accepted: 23-07-2024

Published: 31-07-2024

Abstrak

Bahasa adalah alat yang digunakan berpikir, mengapresiasi diri, dan alat komunikasi dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan permainan monopoli tema hewan guna mengembangkan bahasa pada anak kelompok B TK Al-Imaniah Kota Parepare. Permasalahan yang diidentifikasi adalah kemampuan bahasa anak yang masih rendah, ditandai dengan anak-anak yang belum mampu menjawab pertanyaan secara kompleks ketika diajukan pertanyaan dan kurangnya keterampilan berkomunikasi secara lisan untuk mengungkapkan perasaan karena kurangnya perbendaharaan kata. Fokus masalah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan, mengklasifikasikan, dan menceritakan nama-nama binatang melalui permainan monopoli. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Imaniah Kota Parepare. Penilaian yang dilakukan peneliti melibatkan anak menyebutkan nama binatang yang terdapat pada permainan monopoli, mengklasifikasi binatang, serta menceritakan binatang tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan monopoli berhasil mengembangkan bahasa pada anak kelompok B TK Al-Imaniah. Penggunaan media permainan monopoli dapat mempengaruhi seluruh aspek anak, membuat anak senang dan bersemangat untuk belajar, serta memberikan pengalaman baru dalam belajar.

Kata Kunci: anak usia dini; bahasa; permainan monopoli

Abstract

Language is a tool used to think, appreciate oneself, and communicate with other people. The aim of this research is to implement a monopoly game with an animal theme to develop language in group B children of Al-Imaniah Kindergarten, Parepare City. The research method used in this research is qualitative descriptive research. Data collection techniques in this research are observation, interviews, and documentation techniques. This research was conducted at Al-Imaniah Kindergarten, Parepare City. Problems were found with children's language skills, namely that there were children who were not able to answer complex questions when asked questions and lacked verbal communication skills to express feelings due to a lack of vocabulary. The assessment carried out by researchers in this activity was that children said the names of animals found in the monopoly game. The

child classifies the animals in the monopoly game, and the child tells about the animals in the monopoly game. The results of the research show that the monopoly game has succeeded in developing language in group B children at Al-Imaniah Kindergarten because the use of monopoly game media can influence all aspects of the child. The child becomes happy and enthusiastic about learning, and the child has new experiences in learning.

Keywords: *early childhood; language; monopoly games*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan terhadap penerapan dasar perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa (Yuliana, Susari, et al., 2022). Perkembangan bahasa sangat penting untuk anak karena ini adalah keterampilan yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan sejak dini. Ini ditekankan pada masa bayi, balita, dan anak prasekolah karena perkembangan bahasa adalah kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi dengan lingkungannya (Suras et al., 2022)

Bahasa anak merupakan upaya anak dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan anak pada orang lain selain berbicara. Perkembangan bahasa mereka cenderung gampang mendapatkan dan memahami informasi baru dibanding perkembangan logika, karena karakteristik anak ialah meniru, dengan begitu anak akan melihat bagaimana kata-kata diucapkan ketika orang dewasa berbicara (Halifah et al., 2022). Bahasa memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan bertukar ide untuk memenuhi kebutuhannya. Bahasa ialah cara yang kompleks serta efektif dalam mengungkapkan maksud, perasaan, ide, dan pendapat terhadap orang lain, menurut Walija. Begitu pula dengan anak, karena mereka pun memerlukan orang lain untuk berbicara melalui bahasa untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan atau pikirkan. Bahasa benar-benar ada di semua tempat, termasuk di rumah, di sekolah, di komunitas, di tempat bermain, dan berbagai tempat anak berada (Nisa & Anggraini, 2019). Bahasa membantu anak-anak berkomunikasi, membuat orang lain untuk memahami anak, juga menjalin hubungan dengan orang lain disekitarnya. Oleh karena itu, tidak aneh bila dikatakan bahasa termasuk dalam kriteria anak mencapai suatu standar keberhasilannya. Anak-anak yang tampak memiliki sikap agresif terkadang memiliki kecerdasan tinggi (Lukmanul Hakim et al., 2023). Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia lima sampai enam tahun dalam lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa terdiri dari 1) bertanya dan menjawab pertanyaan, 2) menceritakan kembali, dan 3) mengekspresikan. Menegaskan bahwa dengan menangani perkembangan bahasa sejak dini dilakukan dengan teknik stimulasi menyenangkan melalui bermain sehingga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak (Kurniasari & Prima, 2020).

Media pembelajaran adalah komponen utama pada proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar di kelas, pendidik sering memakai media pembelajaran yang menjadi alat bantu untuk mendemonstrasikan informasi sehingga anak bisa memahaminya. Pada tahap orientasi pengajaran, pemanfaatan media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar memberikan pengaruh besar untuk menyampaikan informasi serta materi pembelajaran (Pangaribuan et al., 2022). Dengan demikian, seorang anak membutuhkan perantara atau media pembelajaran. Melalui media ini, pendidik bisa memfokuskan perhatian anak didik supaya proses belajar mengajar lebih kondusif dan berjalan secara efektif. Agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai dengan mudah, pemilihan media harus benar-benar tepat (Wulandari et al., 2023). Banyak media belajar yang membantu anak belajar bahasa. Pendidik dapat menerapkannya pada anak-

anak mereka sesuai dengan situasi dan lingkungan mereka. Terdapat sejumlah permainan yang bisa diselaraskan untuk dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga anak didik dapat fokus dalam proses pembelajaran (Nasirun et al., 2021).

Horn mengatakan permainan adalah kegiatan di mana orang atau kelompok bekerja sama ataupun bersaing dalam mencapai suatu tujuan dengan menaati peraturan serta bertindak sesuai dengan suatu batasan yang ditetapkan. Menurut Padmadewi, permainan dapat digunakan sebagai alat bantu yang diselaraskan dengan tema dan topik pembelajaran serta mengajarkan penggunaan kata-kata tertentu secara komunikatif dan nyata (Widianti et al., 2022). Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah monopoli. Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini dimulai dengan memindahkan bidaknya, setiap pemain melempar dadu secara bergiliran. Untuk mengenalkan pengetahuan umum kepada anak, aturan dan alat permainan monopoli dapat diubah. Permainan monopoli dapat menjadi cara yang menarik, nyaman, dan menyenangkan untuk belajar (Nisa & Anggraini, 2019)

Monopoli merupakan permainan yang memungkinkan anak didik untuk mengetahui nama-nama yang terkait dengan kota dan negara di dunia. Pada monopoli, ada papan monopoli dengan dua sampai enam pemain yang duduk mengelilingi papan tersebut. Setiap pemain memiliki bidak yang dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar. Jika jumlah mata dadu yang dilempar sama, memiliki kesempatan lagi untuk melakukan perjalanan, yang dimulai dari kotak start dan kemudian memutar kembali ke kotak start (Widianti et al., 2022). Melalui permainan monopoli salah satu pendekatan edukatif untuk meminimalkan kemampuan bahasa anak, bahwa dengan bermain menyenangkan tingkat signifikan perkembangan bahasa mengalangi kondisi berkembang sesuai harapan. Permainan monopoli yang dirancang peneliti berbeda dengan monopoli pada umumnya. Permainan monopoli yang dirancang bertema binatang. Media tersebut berbentuk segi empat dengan setiap sisinya terdiri dari beberapa gambar binatang berkaki dua dan binatang berkaki empat. Anak mengelilingi seluruh kotak monopoli dimulai pada kotak start dengan melempar dadu untuk menentukan jumlah lompatan. Pada setiap sudut media monopoli terdapat gambar hadiah, apabila bidak yang dijalankan berhenti di salah satu kotak hadiah anak diinstruksikan mengambil satu kartu hadiah yang telah disiapkan. Setiap kartu hadiah berisi gambar yang berbeda-beda, diantaranya yaitu gambar makanan hewan seperti rumput, bambu, jagung, wortel, pisang, ikan, ayam dan daging. Apabila anak mengambil kartu bergambar salah satu jenis makanan, anak menunjukkan hewan yang terdapat pada monopoli sesuai dengan jenis makanannya. Sedangkan jika anak mengambil kartu bergambar *Speak* (bicara) anak diminta untuk menceritakan pengalamannya terkait gambar binatang yang terdapat pada monopoli.

Manfaat permainan monopoli yang akan peneliti terapkan pada subjek yakni agar subjek dapat mengembangkan kemampuan dalam berbahasa, dapat meningkatkan kreativitas anak (Nisa & Anggraini, 2019), dan dapat mengenal gambar apa saja yang terdapat dimonopoli. Permainan monopoli adalah jenis media permainan yang bisa dijadikan opsi untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan tidak monoton. Selain itu, penerapan permainan monopoli akan mendorong anak untuk memfokuskan diri pada aktivitas tersebut dan menciptakan suasana belajar di kelas menjadi kondusif, aktif, inovatif, kreatif, efisien, serta menyenangkan (Utami, 2020).

Hasil observasi awal di kelompok B TK Al-Imaniah Kota Parepare menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan berkomunikasi adalah masalah. Secara umum, anak kurang mampu menjawab pertanyaan yang kompleks dan kurang mampu berkomunikasi secara lisan untuk mengungkapkan perasaan karena kekurangan perbendaharaan kata. Salah satu masalah yang terjadi di kelas adalah ketika guru menanyakan pertanyaan tentang materi yang telah dibahas dan kegiatan yang telah dilakukan. Anak-anak tampak ragu untuk mengungkapkan apa yang telah dijelaskan oleh guru.

Kegiatan peningkatan bahasa dimaksudkan agar anak mampu berkomunikasi secara efektif dan menggunakan bahasa dasar dengan benar. Selain penguasaan pada berbagai bahasa, kefasihan linguistik juga berarti memiliki kemampuan mengolah bahasa. Anak memanfaatkan bahasa sebagai alat bantu untuk dapat mengerti dan memiliki pemahaman yang jelas terhadap suatu informasi baru sebelum memahami informasi lainnya (Supriyono, 2018). Salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak, media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan. Jika anak-anak hanya menerima alat baru dan mendengarkan apa yang dikatakan guru, dapat lebih efektif dalam mempelajari hal-hal baru. Menyediakan media pembelajaran yang unik dan kreatif adalah suatu strategi untuk melibatkan anak dalam pembelajaran aktif (Fadlillah, 2016).

Manfaat dari penelitian ini dengan keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa melalui interaksi verbal dan pemahaman kata-kata baru yang berkaitan dengan tema hewan, menyediakan konteks yang kaya untuk memperkenalkan dan mengulang kosakata baru, membantu anak-anak memperluas perbendaharaan kata. Tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi menawarkan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran bahasa melalui media permainan yang menarik dan tematik. Sebagai media inovatif dalam pembelajaran bahasa di kelompok B TK yang menunjukkan cara baru dalam memanfaatkan permainan edukatif untuk tujuan pembelajaran spesifik.

Metodologi

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan fakta-fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan dan dokumentasi selama kegiatan mengimplementasikan permainan monopoli yang telah dimodifikasi untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak. Peneliti memilih metode penelitian tersebut dikarenakan data yang nantinya dikumpul merupakan suatu fakta benar-benar terjadi. Data tersebut ialah hasil pengamatan dari perkembangan bahasa anak yang terdapat saat mengimplementasikan permainan monopoli. Hermawan menjelaskan tentang penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis yang bertujuan untuk meneliti suatu keadaan objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Nisa & Anggraini, 2019)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Imaniah Kota Parepare. Subjek pada penelitian ini adalah kelompok B usia 5-6 tahun yang terdiri dari 3 orang anak diantaranya 1 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Inisial subjek dalam penelitian ini yaitu YS, MT dan AF. Dengan estimasi waktu pelaksanaan dari November sampai desember 2023. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung untuk mengamati perilaku Bahasa anak sehari-hari selama proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan

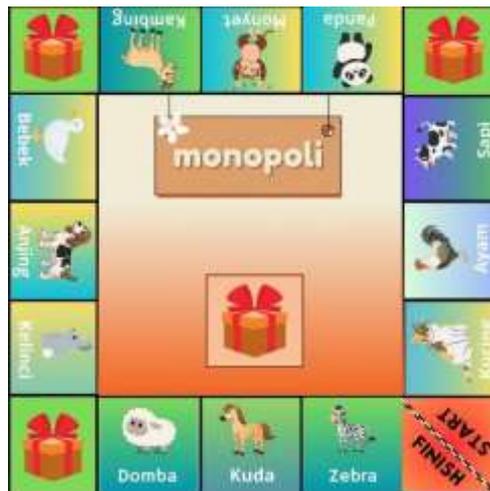
kegiatan akhir melalui kegiatan permainan monopoli dengan menggunakan pedoman observasi, wawancara, dilakukan untuk mendukung dan sebagai penguatan dokumen yang ditemukan selama proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan Bahasa anak melalui permainan monopoli.

Proses wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru kelas kelompok B. Wawancara ini dilakukan secara nonformal dan formal dengan menyiapkan materi pertanyaan mengenai kemampuan mengungkapkan bahasa anak. Dengan demikian dapat dibangun makna atas data yang digali oleh pewawancara. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti, sebagai bukti dukung selama kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak. Adapun dokumentasi berupa foto kegiatan selama bermain permainan monopoli, dokumen berupa perangkat ajar, dan rekaman audio. Dari data yang telah dikumpulkan maka peneliti melakukan analisis data secara, klasifikasi data dan pengambilan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi awal penelitian menunjukkan bahwa ditemukan belum terstimulasi secara keseluruhan untuk kemampuan bahasa pada anak kelompok B di TK Al-Imaniah Kota Parepare. Oleh karena itu, peneliti te untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan monopoli tema binatang. Media pembelajaran memiliki peran penting selama proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih kondusif dan menumbuhkan motivasi belajar pada anak. Sehingga hasil belajar meningkat serta memungkinkan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan peneliti berinisiatif menciptakan sebuah permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli yang dirancang peneliti berbeda dengan monopoli pada umumnya. Permainan monopoli yang dirancang bertema binatang. Media tersebut berbentuk segi empat dengan setiap sisinya terdiri dari beberapa gambar binatang berkaki dua dan binatang berkaki empat. Anak mengelilingi seluruh kotak monopoli dimulai pada kotak start dengan melempar dadu untuk menentukan jumlah lompatan. Pada setiap sudut media monopoli terdapat gambar hadiah, apabila pion berhenti di salah satu kotak hadiah anak diinstruksikan mengambil satu kartu hadiah yang telah disiapkan. Setiap kartu hadiah berisi gambar yang berbeda-beda, diantaranya yaitu gambar makanan hewan seperti rumput, bambu, jagung, wortel, pisang, ikan, ayam dan daging. Apabila anak mengambil kartu bergambar salah satu jenis makanan, anak menunjukkan hewan yang terdapat pada monopoli sesuai dengan jenis makanannya. Sedangkan jika anak mengambil kartu bergambar *speak* (bicara) anak diminta untuk menceritakan pengalamannya terkait gambar yang terdapat pada monopoli.



Gambar 1.1 Monopoli Tema Binatang

Permainan monopoli adalah permainan menggunakan papan yang terkenal dikalangan anak-anak, permainan ini bertujuan untuk dapat mencapai semua petak yang ada di tempat monopoli. Dalam permainan monopoli lingkungan anak dapat menguasai petak dengan cara menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada petaknya. Satu anak dengan anak lainnya dapat menyelaikan kegiatan pada petak yang sama dengan cara hasil yang berbeda. Permainan monopoli dibutuhkan peralatan berupa bidak, dadu, papan permainan serta kartu yang digunakan untuk membantu menguasai setiap petaknya (Wahyuning Fitri & Atika, 2023)

Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media belajar yang berpotensi dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dengan merangsang minatnya terhadap pengalaman belajar yang baru. Penelitian yang dilakukan Maqfiroh dkk, menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat dikatakan efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran berbasis kriteria yaitu tingkat penguasaan siswa dan pencapaian indikator keberhasilan akademik dengan interpretasi tinggi. Lebih lanjut Suras, Herman dan Parwoto menemukan bahwa pelaksanaan bermain monopoli berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara anak (Jauhari et al., 2023)

Penilaian yang digunakan peneliti pada penelitian ini ialah menilai kemampuan bahasa anak pada lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa khususnya dalam indikator menceritakan kembali. Media yang dirancang meliputi indikator diantaranya yaitu (1) kemampuan anak menyebutkan nama binatang yang terdapat pada permainan monopoli, (2) kemampuan anak mengklasifikasi binatang yang terdapat pada permainan monopoli dan (3) kemampuan anak menceritakan binatang yang terdapat pada permainan monopoli. Berikut diuraikan lebih detail dari indikator penilaian yang dilakukan peneliti dibawah ini:

Hasil penelitian indikator pertama sebelum penerapan permainan monopoli subjek hanya dapat menyebutkan beberapa spesies binatang yang ada di media monopoli. Masih ada beberapa gambar yang belum diketahui oleh subjek. Metode demonstrasi dan cerita membantu peneliti mengenalkan semua binatang yang ada di monopoli, seperti: (1) anak sebagai pemain menunggu giliran untuk memainkan permainan monopoli secara bergiliran dan tertib, (2) Anak secara bergiliran melempar dadu untuk mulai memainkan permainan monopoli, (3) anak menjalankan bidaknya sesuai jumlah dadu, (4) ketika bidak berhenti tepat di gambar binatang, anak menyebutkan nama binatang tersebut dengan nyaring, (5) apabila anak tidak mengetahui nama salah satu gambar binatang, maka

peneliti berperan untuk mengenalkan binatang tersebut, (6) Kegiatan ini dapat dilakukan secara berulang-ulang dan bergantian dengan mengatur waktu permainan.

Subjek meningkat setelah permainan monopoli dimulai. Subjek dapat menyebutkan nama binatang dengan nyaring. Permainan ini meliputi berbagai aktivitas yang anak lakukan, termasuk gerakan, pikiran, dan pengembangan kosa kata. Anak-anak mengenal berbagai binatang melalui gambar-gambar yang terdapat pada monopoli tema bintang. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai anak akan mempermudah anak menyampaikan ide, pikiran ataupun perasaannya. Hal ini senada dengan pernyataan (Amalia et al., 2019) bahwa dengan bertambahnya perbendaharaan kosa-kata, anak akan memiliki kemampuan dan keberanian untuk berkomunikasi kepada orang lain, sehingga anak akan terlatih dalam menata kalimat sesuai tahap perkembangannya.

Hasil penelitian pada indikator kedua terlihat kemampuan anak dalam mengklasifikasi binatang yang terdapat pada permainan monopoli. Dapat dilihat ketika subjek mampu membedakan binatang yang berkaki dua dengan binatang berkaki empat. Ketika bidak yang dimainkan oleh subjek berhenti pada gambar binatang misalnya kucing, anak diberikan pertanyaan tentang jumlah kaki kucing. Anak menjawab dengan benar yakni kucing berkaki empat. Kemudian subjek diinstruksikan untuk menunjuk binatang berkaki empat yang terdapat pada media monopoli. Selain itu subjek juga mampu mengklasifikasi binatang pada media monopoli berdasarkan jenis makanannya. Ketika bidak yang dimainkan oleh subjek berhenti pada kotak hadiah lalu mendapatkan kartu makanan misalnya rumput, subjek mampu menunjukkan hewan apa saja yang terdapat di media monopoli yang memakan rumput atau yang disebut herbivora. Begitu pula dengan binatang yang memakan daging (karnivora) dan binatang yang memakan berbagai jenis makanan yakni buah, sayuran, daging, tumbuhan dan sebagainya (omnivora). Kondisi tersebut terjadi karena subjek mulai dapat fokus atau konsentrasi terhadap intruksi yang diberikan dalam permainan monopoli.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan memusatkan perhatian dalam jangka waktu lama untuk menyelesaikan tugas tanpa merasa terganggu oleh stimulus dari luar maupun dari dalam individu. Tingkat kecerdasan anak yang tergolong rendah cenderung mengakibatkan dampak pada anak. Diantaranya kesulitan menerima dan mengolah informasi, terhambat dalam kegiatan berkomunikasi dua arah secara memadai maupun bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, serta kurang mampu berperilaku efektif sesuai tuntutan lingkungan (Ratih & Nuryani, 2020).

Hasil penelitian pada indikator ketiga kemampuan anak menceritakan binatang yang terdapat pada permainan monopoli. Sebelum mengimplementasikan permainan monopoli, peneliti memberi instruksi kepada subjek untuk menceritakan binatang yang terdapat di sekelilingnya. Terlihat beberapa subjek belum mampu mengungkapkan pikiran dan pengalamannya. Setelah mengimplementasikan permainan monopoli terjadi peningkatan, terlihat ketika subjek dengan antusias menceritakan ciri-ciri beberapa binatang yang terdapat pada media monopoli. Ketika subjek diinstruksikan untuk menceritakan tentang kucing, anak dengan tanggap mulai menceritakan pengalaman mereka dengan berbagai cara. Ada yang menggunakan kata-kata untuk menggambarkan warna dan bunyi kucing. Dengan mengatakan "Saya punya kucing peliharaan berwarna putih dengan garis-garis hitam di punggungnya. Dia sangat suka mengendus di kaki saya dan tertidur di sembarang tempat...". Selain itu ada pula subjek yang menceritakan pengalamannya dengan melakukan gerakan tubuh yang menirukan cara kucing berjalan

atau bermain. Dia menggambarkan betapa lincahnya kucing tersebut dengan gerakan tangannya dan mencoba menirukan suara kucing. Melalui aktivitas bercerita tersebut anak melatih kepercayaan diri dan melatih kemampuan bahasanya.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu metode yang digunakan untuk pengembangan bahasa dan merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif karena melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain (Sabila & Wahyudi, 2023). Anak tertarik sehingga antusias dalam bercerita. Hal ini senada dengan manfaat bercerita menurut Muhammad Fadillah dalam (Hadi, 2018) yang menyatakan bahwa metode bercerita dapat sebagai hiburan atau menarik perhatian anak.

Salah satu cara untuk membuat anak senang dan bersemangat untuk belajar adalah dengan bermain media monopoli. karena memiliki tampilan yang indah dan dapat menarik perhatian anak untuk bermain menurut Sujiono (dalam Nurcahyani, 2016). Bermain dan belajar dalam dunia anak usia dini melibatkan semua indera anak (Nisa & Anggraini, 2019).

Monopoli adalah permainan yang fleksibel dan bisa dimodifikasi serta diubah aturannya untuk memperkenalkan pengetahuan umum kepada anak-anak. Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai kegiatan belajar yang menarik, nyaman, dan menyenangkan. Dengan menggunakan monopoli, anak-anak kelompok B dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif sebagai pilar menghasilkan karya dan menampilkan pertunjukan warna-warni yang dapat dipresentasikan (Ardini et al., 2022).

Ciptakan kartu monopoli khusus yang berisi pertanyaan atau instruksi yang lebih kompleks untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kosakata anak. Gunakan media visual yang lebih beragam, seperti gambar, boneka, atau miniatur, untuk membantu anak memahami konsep dan memperkaya deskripsi komunikasi anak (Yusra, 2022).

Permainan monopoli dapat diintegrasikan atau digabungkan dengan berbagai jenis metode pembelajaran sebagai penguatan stimulasi seperti metode bercerita, menyanyi, atau menggambar, untuk memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata dan konsep baru dapat melibatkan orang tua dalam proses belajar dengan memberikan panduan dan dorongan kepada anak saat bermain monopoli di rumah. Serta memanfaatkan teknologi edukasi seperti aplikasi belajar bahasa atau video animasi untuk meningkatkan interaksi dan motivasi anak.

Simpulan

Mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dapat dilakukan dengan melalui suatu permainan edukatif, salah satunya yaitu permainan monopoli. Melalui permainan monopoli, anak-anak di kelompok B TK Al-Imaniah Kota Parepare berhasil mengembangkan kemampuan mengungkapkan bahasa yang ditunjukkan anak mampu menyebutkan nama binatang yang terdapat dalam permainan, mengklasifikasi binatang-binatang, dan mampu bercerita bertambah kosa kata anak melalui permainan monopoli, membuat pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti monopoli dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak secara holistik dan menyeluruh. Saran penelitian adalah hendaknya media monopoli dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan menggunakan aturan permainan yang dapat lebih mudah dipahami oleh anak.

Daftar Pustaka

Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak

- Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12.
- Ardini, P. P., Arifin, I. N., Pupala, B., Syahputra, H., Prabowo, A. D., & Gorontalo, U. N. (2022). Games Monopoli: Permainan Berbasis Windows Power Point Untuk Mengenalkan Konsep Mitigasi Bencana Gempa Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Fadlillah, M. (2016). Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 04(1), 9–23.
- Hadi, G. K. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Banjarsari. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.5441>
- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2022). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare. *Anakta Journal*, 1(2), 58–65.
- Jauhari, U., Herlina, H., & Asti, A. S. W. (2023). Pengaruh Bermain Monopoli Huruf Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Telkom Makassar. *Fashluna*, 4(2), 142–150. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i2.528>
- Kurniasari, A., & Prima, E. (2020). Penanganan anak usia dini dengan gangguan perkembangan bahasa ekspresif di Kb Al Azkia Lab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto. *Jurnal CARE*, 8(1), 20–39.
- Lukmanul Hakim, M., Devi, S., & Suprayit, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Teks Deskripsi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6).
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Nisa, K., & Anggraini, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Melalui Media Monopoli Pada Anak Kelompok B Di RA Qotrunnada Sukun Malang. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 3, 971–979.
- Pangaribuan, B. W., Purba, N., Siahaan, K. W. A., Sidabutar, E. F., Sihombing, V. T., Simamora, D. F., & Matondang, J. R. (2022). The Implementation of Demonstration Method to Increase Learning Outcome in Natural Science Lessons. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1711>
- Ratih, P. S., & Nuryani, N. (2020). Analisis Keterlambatan Berbicara (Spech Delay) Pada Anak Study Kasus Anak Usia 10 Tahun. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i1.2963>
- Sabila, W. S., & Wahyudi, M. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Melalui Storytelling Dan Demonstrasi Dengan Big Book. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3, 42–51. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j.eastsj.20>
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* (pp. 17–20).
- Suras, F. E., Herman, & Parwoto. (2022). Pengaruh Penerapan Bermain Monopoli Terhadap

- Kemampuan Berbicara Pada Anak di TK Padu Annisa Kecamatan Kajang. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 9(2), 145–152.
- Utami, R. N. W. (2020). Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar , Umar , Utsman , Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa AraB. *Revolusi Industri 4.0*, 387–397.
- Wahyuning Fitri, A., & Atika, D. R. (2023). Pengembangan Permainan Monopoli dalam Kemampuan Mengenal Lingkungan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 23–29. <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i1.814>
- Widianti, Y. T., Ismaniyah, I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. (2022). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 Sdn Palesanggar 5. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(2), 138–145. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1336>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, Susari, H. D., & Anwar, R. N. (2022). Upaya penumbuhan perilaku toleransi pada anak usia dini di lembaga PAUD. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 1, 866–874.
- Yusra, N. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini. *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (Uinfas) Bengkulu*.