

**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI HEWAN TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
NEGERI 24 SUKA MAKMUR SUNGAI BAHAR KABUPATEN MUARO  
JAMBI**

**Dwi Setiana<sup>1</sup>, Nyimas Muazzomi<sup>2</sup>, Rizki Surya Amanda<sup>3</sup>**

Universitas Jambi

<sup>1</sup>[dwiisetiana000@gmail.com](mailto:dwiisetiana000@gmail.com), <sup>2</sup>[nyimas.muazzomi@unja.ac.id](mailto:nyimas.muazzomi@unja.ac.id),

<sup>3</sup>[rizkisurya@unja.ac.id](mailto:rizkisurya@unja.ac.id)

**Article History:** Received: Mei 2025, Accepted: 2025, Published: Juni 2025

**Abstract:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli Hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun kelompok B4 di TK Negeri 24 Suka Makmur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi eksperimen design* (eksperimen semu) dengan teknik *the non-equivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang menggunakan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok ini tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelompok B TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B 4 dengan jumlah anak sebanyak 23 orang siswa. Pengambilan sampel menggunakan metode *non-probability sampling*, yaitu dengan cara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan observasi. Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mempermudah melakukan penelitian dengan menggunakan teknik observasi dengan skala *likert*. Peneliti menggunakan tes validasi isi untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample T Tes bahwa yang diperoleh adalah nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dimana dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kemudian pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar t hitung 5,873 dan t tabel yaitu 1,68595 yang artinya t hitung > (lebih besar) dari t tabel. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan nilai 1,86 yang berada pada rentang dengan interpretasi kuat (*strong effect*).

**Kata Kunci:** Permainan Monopoli Hewan, Kemampuan Berpikir Simbolik, Usia 5-6 Tahun.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa dimana manusia memiliki keunikan dan memerlukan perhatian lebih dari orang dewasa. Anak usia dini memiliki keunikan dalam potensi yang ia miliki, dalam melakukan pelayanannya harus sungguh- sungguh agar seluruh potensi yang dimiliki bisa menjadi landasan ketika memasuki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak sebagai makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal ini dapat mendorong orang tua, orang dewasa, dan guru untuk memahami karakter dari setiap anak usia dini (Suryana,2021).

Menurut Undang-Undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 23 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 yang di dalamnya menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 tentang system pendidikan nasional, yang menyatakan rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan jenjang pendidikan sekolah dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh sebab itu pemberian stimulasi terhadap keenam aspek perkembangan anak perlu dilakukan sejak dini mungkin agar aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, serta seni. Dari keenam aspek tersebut perkembangan kognitif mempengaruhi pada perkembangan anak lainnya.

Menurut Yusuf dalam (Priyono, Rahmawati & Pudyaningtyas, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif adalah anak mampu memecahkan masalah dan berpikir ke arah yang lebih kompleks. Ketika anak - anak dihadapkan oleh suatu masalah, anak mampu berpikir secara logis dan kritis dalam memecahkan masalah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang didalamnya menyatakan lingkup perkembangan kognitif yaitu anak mulai belajar memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Perkembangan berpikir simbolik merupakan tahap krusial dalam pertumbuhan kognitif anak usia dini. Piaget dalam (Bodedarsyah & Yulianti, 2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk memproses suatu objek maupun peristiwa, meskipun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. Pada tahap simbolik anak belajar mengenal simbol atau lambang angka dan huruf karena dalam kehidupan sehari-hari anak sering menggunakan angka untuk berhitung, dimana Ketika memasuki sekolah dasar, anak akan mulai mempelajari pembelajaran matematika yang melibatkan penggunaan simbol-simbol (Permata, 2020).

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang berisikan anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak sudah bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, serta anak dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak- Kanak Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi, diperoleh informasi jumlah siswa kelompok B sebanyak 74 anak yang terbagi menjadi empat kelas yaitu B1 dengan jumlah 19 anak, B2:17 anak, B3:15 anak dan B4 dengan jumlah siswa sebanyak 23 anak. Dari keempat kelas tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada siswa kelompok B2 dan B4, ditemukan permasalahan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B2 dan B4 yang masih rendah, terlihat ketika anak diberikan Lembar Kerja Peserta Didik dengan kegiatan mencocokkan tutup botol sesuai dengan lambang bilangan masih terdapat banyak anak yang belum mampu melakukan kegiatan tersebut dengan benar dari jumlah siswa kelompok B2 hanya terdapat 7 anak yang melakukan kegiatan dengan benar dan tepat waktu dan untuk siswa kelompok B4 terdapat 10 anak yang dapat melakukan kegiatan dengan benar. Selain itu anak-anak baru dapat menirukan guru saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, ketika diminta untuk mengulangi kembali secara mandiri terdapat anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 tetapi masih banyak anak yang terlihat kesulitan dan bingung. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian anak - anak belum memahami konsep lambang bilangan 1-10.

Kegiatan yang berbeda pula menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenal huruf masih terlihat rendah, ketika anak diminta untuk menuliskan nama-nama hari masih terdapat banyak anak yang kebingungan, hal ini disebabkan karena anak baru bisa

menyebutkan beberapa huruf *alphabet* seperti huruf A sampai O dan anak belum bisa membedakan huruf vocal dan konsonan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hayati, Sasmita & Sabdaningsih (2018) yang menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi oleh anak untuk mengenal lambang huruf, seperti mengatakan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuk huruf dan anak masih kesulitan untuk menuliskan lambang huruf. Dengan demikian hal tersebut masih terdapat anak belum mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar, guru menggunakan media tutup botol, papan tulis dan hiasan dinding angka. Selain itu kurangnya konsentrasi anak pada saat proses pembelajaran di kelas. Selaras dengan pendapat Yuniarti, Larasati, Diana (2023) bahwa proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi yang baik, agar anak dapat memahami dan mengerti apa yang di ajarkan. Karena kurangnya konsentrasi pada anak dapat mempengaruhi kecepatan anak dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pada saat dikelas. Agar anak konsentrasi dan fokus pada saat proses pembelajaran maka perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Hayati & Putro, 2021). Peran Permainan sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak karena bermain dapat mengembangkan fisik dan psikis, kognitif, sosial, emosional dan perkembangan kreativitasnya (Muazzomi, 2014). Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain yang menarik anak akan bersemangat saat melakukan proses pembelajaran dan anakpun tidak mudah bosan saat memulai pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan monopoli hewan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Permainan monopoli adalah suatu permainan penyewaan petak petak tanah melalui pembelian, penyewaan, maupun pertukaran kepemilikan tanah (Lia, 2022). Permainan monopoli memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak, yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif, peningkatan kemampuan sosial, motorik halus, serta pengembangan keterampilan berbahasa anak dalam kehidupan sehari-hari (Jaya, Wahyuni & Ahmad, 2023). Dengan permainan monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan tidak monoton agar aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal (Halifah dkk, 2024). Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Okaviani, Anadhi

dan Putra yang mengemukakan bahwa permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Oktaviani, Gede & Komag, 2024).

Permainan monopoli hewan merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Dalam permainan ini, anak-anak menggunakan karpet /benner dengan petak bergambar hewan dan angka. Permainan ini dilengkapi dengan kartu aksi dan kartu hadiah yang berisi tantangan, seperti menyebutkan angka 1-10 dan mengenal huruf. Misalnya, ketika anak mengambil kartu bergambar makanan hewan, mereka diminta untuk menunjukkan hewan yang sesuai dan menyebutkan huruf pada kartu tersebut. Dengan cara ini, permainan tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi secara aktif dapat mendorong anak untuk melatih keterampilan berpikir simbolik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Monopoli Hewan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi”

## METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan waktu penelitian dilakukan di Taman Kanak - kanak Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi eksperimen design* (eksperimen semu) dengan teknik *the non-equivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang menggunakan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok ini tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelompok B TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi. Sampel yang digunakan dala penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B 4 dengan jumlah anak sebanyak 23 orang siswa. Pengambilan sampel menggunakan metode *non-probability sampling*, yaitu dengan cara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan observasi. Peneliti menggunakan insrumen penelitian untuk mempermudah melakukan penelitian dengan menggunakan teknik observasi dengan skala *likert*. Peneliti menggunakan tes validasi isi untuk melakukan penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Setelah mengetahui pemaparan dari data subjek di atas, maka akan dilakukan tahap selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas yang merupakan teknik untuk menguji kenormalan. Peneliti menggunakan teknik *Shapiro-wilk* untuk analisis statistik dengan bantuan SPSS versi 20 hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol**

<i>Tests of Normality</i>							
KELAS		<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statisti c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisti c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
HASIL	PRETEST KONTROL	,134	17	,200*	,928	17	,199
	POSTEST KONTROL	,190	17	,104	,907	17	,089
	PRETEST EKSPERIMEN	,191	23	,029	,921	23	,072
	POSTEST EKSPERIMEN	,170	23	,082	,922	23	,072

Ketentuan keputusan pengambilan nilai adalah :

1. Jika nilai signifikansi (*Asym.Sig*) > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (*Asym.Sig*) < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat nilai signifikansi dari *asym.sig* (2-tailed) yaitu *pretest* kelas kontrol 0,199 dan *posttest* kelas kontrol 0,089 > (lebih besar) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal pada kelas kontrol. Selanjutnya nilai signifikansi kelas eksperimen terdapat hasil *asym.sig* (2-tailed) yaitu 0,072 > 0,05 maka pada kelas eksperimen nilai residual berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari variandata sama (homogen) atau tidak homogen. Untuk mengetahui

homogenitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 20 yang dasar penentuan uji homogenitas apabila nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi homogeny dan nilai sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen**

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
HASIL	<i>Based on Mean</i>	,035	1	44	,853
	<i>Based on Median</i>	,084	1	44	,773
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,084	1	43,634	,773
	<i>Based on trimmed mean</i>	,047	1	44	,830

Berdasarkan tabel diatas uji homogenitas pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diketahui nilai signifikasi yang diperoleh adalah 0,853 yang artinya 0,853 > dari 0,05 yang berarti bahwa varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai variasi yang homogeny.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol**

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
HASIL	<i>Based on Mean</i>	2,099	1	32	,157
	<i>Based on Median</i>	1,570	1	32	,219
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,570	1	27,080	,221
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,962	1	32	,171

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dapat diketahui nilai signifikasi yang diperoleh adalah 0,157 yang dimana artinya 0,157 > 0,05 yang berarti varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

**Tabel 4 Hasil Uji Independent Sampel T Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	,661	,421	5,873	38	,000	5,422	,923	3,553	7,291
	Equal variances not assumed			5,681	29,949	,000	5,422	,954	3,473	7,371

Berdasarkan perhitungan uji SPSS tersebut terlihat bahwa mendapatkan nilai Sig.(2-tailed) = 0,000 sedangkan ketentuan adalah kurang dari sig 0,05. Dengan demikian kriteria nilai sig < lebih kecil 0,05 maka Ha diterima, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan monopoli hewan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Kemudian pengambilan keputusan nilai yaitu t hitung 5,873 dan untuk t tabel yaitu 1,68595 yang artinya t hitung lebih besar > daripada t tabel, maka Ho ditolak Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi.

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 23 anak pada kelas eksperimen dan 17 anak pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan merupakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan 8 item dalam pelaksanaan *prettest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan berpikir simbolik anak.

Sebelum diterapkannya kegiatan permainan monopoli hewan pada sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka akan dilakukan *pretest* untuk melihat kemampuan awal berpikir simbolik dari masing-masing kelas. Perolehan hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 17,43 dan untuk kelas kontrol sebesar 16,88. Setelah dilakukannya *pretest* maka selanjutnya akan diberikan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan permainan monopoli hewan pada kelas eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dan untuk kelas kontrol tidak menggunakan permainan monopoli hewan.

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6

tahun TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Muaro Jambi mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil *posttest* kemampuan berpikir simbolik setelah diberikan perlakuan permainan monopoli hewan. Perolehan rata-rata *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 27,30. Sedangkan hasil rata-rata kelas kontrol adalah 21,88. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan permainan monopoli hewan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi.

Hal tersebut selaras dengan penelitian Fadilah (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain monopoli sederhana memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Selain itu Muthoharoh dan Rejeki (2024) menyatakan bahwa permainan berbasis strategi seperti monopoli dapat mendorong anak-anak untuk berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman sebayanya, dan belajar mengenai pengambilan keputusan yang berdampak pada kehidupan nyata. Hal tersebut memberikan dampak positif bagi perkembangan anak karena selain mengenal konsep bilangan, mengenal huruf, didalam permainan monopoli anak diajarkan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga penggunaan permainan monopoli hewan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik sangat cocok karena dapat membuat anak menjadi bersemangat, pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan dampak positif pada saat melakukan pembelajaran.

Pada indikator kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 lebih meningkat dikarenakan pada tahap ini anak usia 5-6 tahun sudah dapat banyak mengenal angka. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan Angraini, Simamora & Bulol (2024) yang mengatakan bahwa pemahaman anak usia 5 tahun terhadap angka anak sudah relative bisa menghitung 1-10 bahkan terdapat anak yang sudah dapat mengenal angka 1-20 dan pada usia ini anak sudah dapat memahami berbagai lambang bilangan angka tersebut. Selanjutnya Indikator kemampuan anak dalam mempresentasikan benda dalam bentuk gambar dan tulisan menjadi persentase paling rendah, karena pada tahap ini anak masih kesulitan saat menggabungkan imajinasi dengan objek yang ada sehingga anak belum bisa sepenuhnya mempresentasikan benda sesuai dengan yang berda pada gambar. Dimana pada tahap simbolik anak belajar menghubungkan lambang dengan objek nyata, namun anak masih bingung dalam menghubungkan lambang yang hampir mirip sehingga dapat mempengaruhi kemampuan anak pada saat menggambar dengan akurat (Rahmawati, Priyono & Pudyaningtiyas, 2021).

Untuk melihat seberapa besar pengaruh dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus cohen's besarnya pengaruh permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi sebesar 1,86 dengan kategori *strong effect*. Pengaruh signifikan tersebut diperoleh dari adanya perlakuan yang diberikan oleh peneliti terhadap anak dengan menggunakan permainan monopoli hewan pada indikator kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan pendapat Wahyuni, Jaya dan Ahmad (2023) yang mengatakan dengan permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Selain itu dengan permainan monopoli anak dapat memecahkan permasalahan terhadap masalah yang ia hadapi dan anak sudah mampu mengambil keputusan dalam melakukan sesuatu (Dwika, 2023).

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kearah yang lebih kompleks. Perkembangan kognitif anak melibatkan proses pembelajaran yang terus berkembang seperti kemampuan perhatian, memori, dan logika berpikir. Keterampilan ini sangat penting agar anak dapat mengakses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat (Zega & Suprihati, 2021). Oleh sebab itu Kemampuan berpikir simbolik pada anak sangat penting untuk dikembangkan karena hal ini membantu anak lebih mudah mengenal simbol-simbol huruf. Tidakhanya sekedar menyebutkan bentuk huruf yang mereka lihat, tetapi juga mampu memahami dan mempresentasikan dengan baik (Wikaningtyas dan Afandi, 2024).

Pada penelitian ini mendapatkan hasil yaitu pengaruh permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen memperoleh peningkatan lebih tinggi dibandingkn dengan kelas kontrol. Hasil *pretest* dan *posttes* kelas kontrol dengan persentase sebesar 53% menjadi 68% dengan selisih 16% sedangkan kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 54% menjadi 85% dengan selisih 30% dengan demikian perolehan t hitung sebesar 5,873 dengan t tabel 16895 dengan signifikasi 0,05 maka t hitung lebih besar dengan t tabel. Pada hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Wahyuni, Jaya & Ahmad (2023) yang dilaksanakan di RA Shazia Palembang dengan hasil penelitian terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dengan permainan monopoli dengan perolehan t hitung sebesar 3,00 dan t tabel 2,02 dengan signifikasi 0,05 karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel  $3,00 > 2,02$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi tahun ajaran 2024/2025. Kemampuan berpikir simbolik anak meningkat setelah diterapkannya permainan monopoli hewa. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample T Tes bahwa yang diperoleh adalah nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dimana dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kemudian pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar  $t$  hitung 5,873 dan  $t$  tabel yaitu 1,68595 yang artinya  $t$  hitung  $>$  (lebih besar) dari  $t$  tabel. Maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan nilai 1,86 yang berada pada rentang dengan interpretasi kuat (*strong effect*).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58.
- Haiah, U., Wahidah, F., & Rusydi, M. (2025). Pengelolaan Strategi Aktif Learning Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di MTs Zaidul Ali. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 10-19.
- Halifah, S., Nurzhafirah, N., Suhartina, S., Misbar, N. F., & Amriani, S. R. (2024). Implementasi Permainan Monopoli dalam Mengembangkan Bahasa Anak di TK Al-Imaniah Kota Parepare. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(1), 172-181.
- Hariyono, Y., & Wahidah, F. (2025, January). Pengelolaan Pembelajaran PAI dalam Membentuk Karakter Islam Nusantara. In *Proceedings Annual Conference on Moderate Islamic Studies* (Vol. 1, No. 1, pp. 46-55).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Jaya, M. P. S., Wahyuni, G., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 3(1), 1-11.

- Lia, D. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Islam Tema Hewan Untuk Anak Taman Kanak-Kanak* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Muazzomi, N. (2014). Peran Bermain Dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 16, 1–203.
- Mubarok, M. I., Arifin, Z., & Wahidah, F. (2025). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SD NU 08 Ma'arif Wuluhan. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 43-52.
- Oktaviani, R., Gede Anadhi, I. M., & Komang Sindu Putra, I. B. (2024). Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Melalui Permainan Monoply Box di TK Wisma Sari. *Generasi Emas*, 7(1), 92–102.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI*.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020, October). *Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun. In SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan (Vol. 1, No. 1)*.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4).
- Sholeha, K. N., Wahidah, F., & Yusmira, Z. (2024). ANALYSIS OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION MANAGEMENT IN THE INTERNALIZATION OF ECOLOGICAL-RELIGIOUS MORAL VALUES AT RAUDHOTUL ATHFAL. *AL-MAFAZI: JOURNAL OF ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT*, 2(2), 77-91.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran. Kencana*
- Wahidah, F., & Sinta, D. (2025). Empowering Teenagers Through Gender-Segregation Education: A Case Study On School Management. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 220-243.