

PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK

Aas Hasanah¹

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini melalui permainan modifikasi monopoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Langkah penelitian perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di Kober Harapan Bunda Kabupaten Sumedang dengan subjek penelitian sebanyak 12 orang. Pengumpulan data melalui observasi dan tes penugasan dengan analisis data menggunakan persentase dan indeks gain untuk melihat peningkatan kemandirian anak. Hasil penelitian menunjukkan data awal kemandirian memperoleh hasil 8,3%, setelah dilakukan tindakan siklus I memperoleh hasil 50% dan pada siklus II memperoleh hasil 83%.

Kata kunci: permainan, modifikasi, monopoli, kemandirian

¹ Dosen STKIP Sebelas April Sumedang

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak pada tahapan usia 0-6 tahun, pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau *golden age*. pada masa keemasan diperlukan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi semua aspek perkembangan anak pada masa yang akan datang. Proses pembelajaran yang dialami pada anak akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Pengalaman ini akan berpengaruh pada kehidupan mendatang. Fase ini disebut pula masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Salah satu upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak adalah melalui kegiatan pembelajaran dengan permainan.

Upaya mengembangkan kualitas pendidikan anak usia dini sangat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan anak, guru tidak hanya menyiapkan anak dalam segi akademik saja tetapi juga dalam hal menumbuhkan sikap anak karena merupakan modal keberhasilannya dimasa yang akan datang. Salah satu yang perlu dipersiapkan adalah kemandirian anak. Kemandirian anak sangat membantu dalam kehidupan selanjutnya yang paling dekat yaitu saat anak memasuki sekolah dasar dimana pada saat itu anak dituntut untuk bisa menyelesaikan pekerjaannya secara mandiri. Wibowo menyatakan bahwa “kemandirian adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas”.² Sedangkan Rakhma berpendapat bahwa “kemandirian merupakan aktivitas sehari-hari dalam rangka membantu diri sendiri dan yang berkaitan erat dengan kemampuan menyelesaikan masalah, yaitu mengambil inisiatif, mengatasi masalah sehari-hari, tekun, serta ingin melakukan sesuatu tanpa bantuan orang

² Wibowo, A, *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.72

lain”.³ Wiyani kemandirian merupakan hal atau keadaan dapat berdiri sendiri dan merupakan karakter yang memungkinkan anak untuk tidak bergantung pada orang lain.⁴

Kemandirian anak tidak bisa muncul tiba-tiba, akan tetapi perlu diajarkan kepada anak. Hal ini memerlukan proses panjang yang harus di mulai sejak usia dini. Salah satu kemandirian anak bisa dilihat dari sikap sehari-hari anak. Seorang anak akan dikatakan mandiri apabila dalam pembelajaran tidak didampingi orang tua di dalam ruangan. Anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai tanpa banyak mendapatkan permasalahan. Kemandirian pada anak usia dini merupakan sesuatu hal yang penting, hal ini mengingat bahwa kemandirian pada anak tidak terjadi dengan sendirinya. Anak perlu diberikan dukungan dengan stimulasi yang menumbuhkan sikap mandiri anak. “Menurut Sartini Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian manusia yang tidak dapat berdiri sendiri, artinya terkait dengan aspek kepribadian yang lain dan harus dilatihkan pada anak-anak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya.”⁵

Kemandirian pada anak-anak berwujud ketika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius. Sujiono mengemukakan “kemandirian merupakan upaya yang dimaksudkan

³ Rakhma, E, *Menumbuhkan Kemandirian Anak*, (Jogjakarta: Stiletto Book, 2017), h.29.

⁴ Sari, dkk, *Upaya Guru Untuk Mengembangkan Kemandirian Anak usia Dini di Gugus Hiporbia*, (Jurnal Ilmiah Potensia Vol. 1 (1), 2016)

⁵ Dhamayanti, A.A., dan Yuniarti, K.W, *Kemandirian Anak Usia 2,5-4 Tahun Ditinjau dari Tipe Keluarga dan Tipe Prasekolah*. (Sosiosains 2006, XIX (1), Vol 19, 2006), h.17 .

untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya.⁶ Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak”.

Hasil observasi di Kober Hrapan Bunda Kabupaten Sumedang, pada waktu kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar kemandirian anak belum berkembang sesuai harapan, pada saat proses pembelajaran masih banyak anak hanya berdiam diri sambil memperhatikan yang dikerjakan temannya, mengambil keperluan belajar selalu harus didampingi, belum mampu berinisiatif dan kurang percaya diri ketika tampil di depan teman maupun guru. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan kemandirian anak dalam pembelajaran dengan mencoba menerapkan permainan modifikasi monopoli. Wulandari dan Sukimo mengemukakan bahwa “monopoli adalah suatu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta.”⁷ Melalui permainan modifikasi monopoli ini akan mengasah kemampuan anak dalam menghadapi, merespon maupun mengatasi masalah dan mengambil suatu keputusan yang tepat. Oleh karena itu, permainan ini memberikan motivasi untuk belajar berpikir, dilakukan secara individual dan mampu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Bentuk dari permainan modifikasi monopoli adalah persegi empat dengan ukuran 180 x 180 cm dan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Menurut Susanto “Dalam permainan modifikasi monopoli harus terdapat kelengkapan untuk menunjang media permainan

⁶ Sujiono, N.Y, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013),h.95.

⁷ Vikagustanti, D.A., dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. (Unnes Science Education Journal Vol 3, 2014), h. 469

modifikasi”⁸. Permainan modifikasi monopoli ini dikembangkan berdasarkan permainan monopoli pada umumnya dengan adanya beberapa modifikasi. Modifikasi dilakukan agar anak lebih tertarik, aktif mengikuti kegiatan permainan dalam menstimulasi kemandirian anak.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Rahma, dkk.(2015). Dengan judul kemandirian anak usia 4-5 tahun di komunitas pemulung dengan metode penelitian kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian anak dibentuk karena faktor orang tua dan lingkungan. Kemudian Iswaningstiyas dan Raharjo, (2016). Judul penelitian kemandirian anak usia dini melalui metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemandirian anak usia dini melalui pembelajaran sentra berkembang dengan baik.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah menjadi fokus penelitian. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kemandirian anak melalui permainan modifikasi monopoli di Kober Harapan Bunda kab.Sumedang.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart yang terdiri empat langkah, yaitu perencanaan tindakan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan tindakan (*observing*), dan refleksi hasil tindakan (*reflect*).

Penelitian ini dilaksanakan di Kober Kober Harapan Bunda Kab. Sumedang, pada kelompok B usia 5-6 tahun. Waktu penelitian pada

⁸ Susanto, A., Raharjo, dan Prastiwi, M.S, *Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*, (jurnal Universitas Negeri Surabaya Vol 1, 2012), h.2

bulan April sampai awal Juni 2017 dengan subjek penelitian berjumlah 12 orang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data digunakan dengan tehnik observasi dan penugasan. Analisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut

- 1) Menghitung indeks gain peningkatan mandiri anak dengan rumus:

$$\text{Indeks gain} = \frac{\text{Rerata siklus terakhir} - \text{Rerata kondisi awal}}{\text{Skor maksimum} - \text{Rerata kondisi awal}}$$

- 2) Menghitung rata-rata indeks gain dengan rumus;

$$\text{Rerata indeks gain} = \frac{\text{jumlah indeks gain seluruh anak}}{\text{jumlah anak}}$$

- 3) Menafsirkan rerata indeks gain dengan menggunakan kriteria penafsiran indeks gain menurut Hake (Febrisa, 2013: 41). Adapun kriteria indeks gain menurut Hake yaitu sebagai berikut.

$Ig < 0,30$ = Rendah

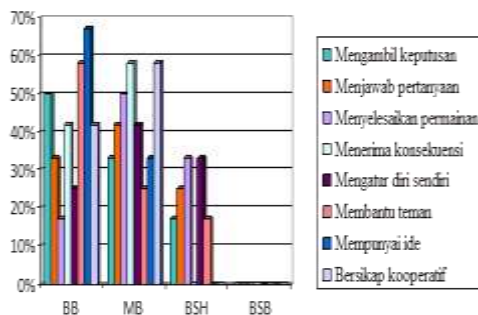
$0,3 \leq Ig \leq 0,70$ = Sedang

$0,70 < Ig$ = Tinggi

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- Hasil penelitian

Data awal sebagai berikut



Gambar1
Presentase Kondisi Awal Kemandirian Anak

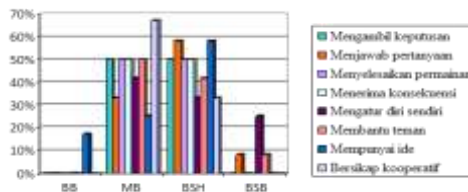
Berdasarkan gamabar kondisi awal kemandirian anak secara keseluruhan, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Anak mampu mengambil keputusan secara mandiri, dengan kategori BB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori MB sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, kategori BSH sebanyak 2 orang dengan presentase 17% dan untuk kategori BSB belum ada anak yang mencapai kategori tersebut.
2. Anak mampu menjawab pertanyaan secara mandiri, dengan kategori BB sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, kategori MB sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori BSH sebanyak 3 orang dengan presentase 25% dan tidak ada yang mencapai kategori BSB.
3. Dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan dari orang lain, dengan kategori BB sebanyak 2 orang dengan presentase 17%, kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada yang mencapai kategori BSB.
4. Bersedia untuk menerima konsekuensi atas tindakan yang diperbuat, dengan kategori BB sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori MB sebanyak 7 orang dengan presentase 58% dan tidak ada yang mencapai kategori BSH maupun kategori BSB.
5. Dapat mengatur diri sendiri dalam melakukan permainan, dengan kategori BB sebanyak 2 orang dengan presentase 17%, kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada yang mencapai kategori BSB.
6. Mampu membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan, dengan kategori BB sebanyak 7 orang dengan presentase 58%, kategori MB sebanyak 3 orang dengan

presentase 25%, kategori BSH sebanyak 2 orang dengan presentase 17% dan tidak ada yang mencapai kategori BSB.

7. Mempunyai ide dalam melakukan permainan, dengan kategori BB sebanyak 8 orang dengan presentase 67%, kategori MB sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada yang mencapai kategori BSH maupun kategori BSB.
8. Dapat bersikap kooperatif dengan teman, dengan kategori BB sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori MB sebanyak 7 orang dengan presentase 58% dan tidak ada yang mencapai kategori BSH maupun kategori BSB.

Data siklus I sebagai berikut.



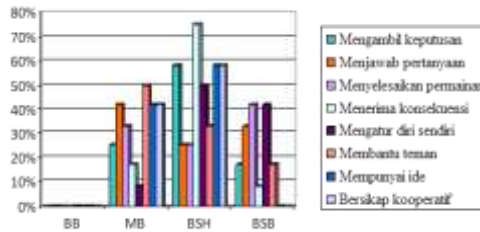
Gambar2
Presentase Siklus I Kemandirian Anak

Berdasarkan gambar siklus I kemandirian anak secara keseluruhan, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Anak mampu mengambil keputusan secara mandiri, dengan kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, untuk kategori BB dan BSB tidak ada anak yang mencapai kategori tersebut.
2. Anak mampu menjawab pertanyaan secara mandiri, dengan kategori MB sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, kategori BSH sebanyak 7 orang dengan presentase 58%, kategori BSB sebanyak 1 orang dengan presentase 8% dan tidak ada yang mencapai kategori BB.

3. Dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan dari orang lain, dengan kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, untuk kategori BB dan BSB tidak ada yang mencapai kategori tersebut.
4. Bersedia untuk menerima konsekuensi atas tindakan yang diperbuat, dengan kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, untuk kategori BB dan BSB tidak ada yang mencapai kategori tersebut.
5. Dapat mengatur diri sendiri dalam melakukan permainan, dengan kategori MB sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori BSH sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, kategori BSB sebanyak 3 orang dengan presentase 25% dan tidak ada yang mencapai kategori BB.
6. Mampu membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan, dengan kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori BSB sebanyak 1 orang dengan presentase 8% dan tidak ada yang mencapai kategori BB.
7. Mempunyai ide dalam melakukan permainan, dengan kategori BB sebanyak 2 orang dengan presentase 17%, kategori MB sebanyak 3 orang dengan presentase 25%, kategori BSH sebanyak 7 orang dengan presentase 58% dan tidak ada yang mencapai kategori BSB.
8. Dapat bersikap kooperatif dengan teman, dengan kategori MB sebanyak 8 orang dengan presentase 67%, kategori BSH sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, untuk kategori BB dan BSB tidak ada anak yang mencapai kategori tersebut.

Data siklus II sebagai berikut.



Gambar3
Presentase Siklus II Kemandirian Anak

Berdasarkan data pada siklus II yang diperoleh dalam motivasi belajar secara keseluruhan, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Anak antusias dalam mengikuti permainan modifikasi monopoli, dengan kategori MB sebanyak 4 orang dengan presentase 33%, kategori BSH sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori BSB sebanyak 3 orang dengan presentase 25% dan tidak ada anak yang mencapai kategori BB.
2. Anak mendengarkan penjelasan guru tentang permainan modifikasi monopoli, dengan kategori MB sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSH sebanyak 3 orang dengan presentase 25%, kategori BSB sebanyak 3 orang dengan presentase 25% dan tidak ada anak yang mencapai kategori BB.
3. Anak dapat mengikuti aturan permainan modifikasi monopoli, dengankategori MB sebanyak 3 orang dengan presentase 25%, kategori BSH sebanyak 5 orang dengan presentase 42% dan kategori BSB sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada anak yang mencapai kategori BB.
4. Anak aktif dalam permainan modifikasi monopoli, dengan kategori MB sebanyak 3 orang dengan presentase 25%, kategori BSH sebanyak 5 orang dengan presentase 42%, kategori BSB sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada anak yang mencapai kategori BB.

5. Anak dapat melaksanakan tugasnya sendiri sampai selesainya permainan, dengan kategori MB sebanyak 2 orang dengan presentase 17%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan presentase 50%, kategori BSB sebanyak 4 orang dengan presentase 33% dan tidak ada anak yang mencapai kategori BB.

Dengan diperolehnya peningkatan yang mencapai 75% dan 83% dari siklus II ini menunjukkan bahwa tindakan sudah dapat dihentikan pada siklus II, karena sudah dapat memenuhi 75% dari target yang direncanakan sebelumnya. Sehingga penulis merasa cukup melakukan tindakan penelitian untuk sampai pada siklus II.

- Pembahasan

Kemandirian anak di Kober Harapan Bunda setelah mengikuti permainan modifikasi monopoli dapat di analisis sebagai berikut:

1. Anak Mampu mengambil keputusan secara mandiri

Berdasarkan kedua tindakan tersebut, dapat diketahui bahwa anak mampu mengambil keputusan secara mandiri terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena melalui permainan anak tidak merasa sedang belajar sehingga merasa senang melakukannya dan tidak merasa takut salah sehingga rasa percaya diri anak meningkat dalam mengambil keputusannya sendiri dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan modifikasi monopoli. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhma bahwa bermain merupakan suatu media untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak Wahyudin dan Agustin juga berpendapat bahwa salah satu karakteristik anak usia dini yaitu bersifat egosentris dimana anak cenderung melakukan suatu hal hanya dari sudut pandangannya sendiri seolah-olah semua orang harus memperhatikannya.

2. Mampu menjawab pertanyaan secara mandiri

Berdasarkan kedua tindakan tersebut, dapat diketahui bahwa anak mampu menjawab pertanyaan secara mandiri terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena dalam permainan modifikasi monopoli, anak dituntut untuk dapat melaksanakan tugasnya secara sendiri-sendiri walaupun permainannya dilakukan secara berkelompok. Karena pembelajaran dilakukan melalui suatu permainan yang mudah diikuti dan dimainkan oleh anak, sehingga anak dapat menjawab pertanyaan secara sendiri-sendiri dengan mudah dan menyenangkan serta tidak membuat anak merasa bingung dalam melakukan proses pembelajaran. Anak juga termotivasi untuk dapat menjawab pertanyaannya sendiri yang tertera pada petak monopoli agar mendapatkan beberapa bintang sesuai dengan yang tertera di permainan tersebut. Anak pun termotivasi untuk menjawab agar tidak terkena hukuman sesuai aturan dalam permainan monopoli.

3. Dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan dari orang lain.

Berdasarkan kedua tindakan dapat diketahui bahwa anak dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan dari orang lain terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena dalam permainan modifikasi monopoli meskipun permainan harus dilakukan dengan berkelompok atau berpasangan akan tetapi dalam bermainnya dilakukan secara perorangan yang menuntut anak untuk mandiri menyelesaikan permainan secara sendiri-sendiri. Media permainan modifikasi yang dikemas semenarik, menyediakan simbol-simbol yang mudah dipahami oleh anak sehingga anak merasa tidak kesulitan dalam melaksanakan permainannya.

4. Bersedia untuk menerima konsekuensi atas tindakan yang diperbuat.

Berdasarkan kedua tindakan tersebut, melalui permainan modifikasi monopoli dapat diketahui bahwa anak bersedia untuk

menerima konsekuensi atas tindakan yang diperbuat terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan dalam permainan modifikasi monopoli ada aturan-aturan yang disepakati bersama dan ketahui oleh anak sebagai peserta dalam permainan tersebut. Aturan-aturan dalam permainan modifikasi monopoli tidak membebani anak tetapi dilakukan secara sederhana, menyenangkan, dapat menjadi motivasi bagi anak dan dapat menanamkan sikap konsekuensi yang menumbuhkan sikap tanggungjawab anak sejak dini.

5. Dapat mengatur diri sendiri dalam melakukan permainan

Berdasarkan kedua tindakan dapat diketahui bahwa anak dapat mengatur diri sendiri dalam melakukan permainan terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena dalam permainan modifikasi monopoli terdapat aturan-aturan yang menuntut anak untuk mengikuti aturan. Sehingga menuntut anak untuk dapat mengatur diri sendiri dalam melakukan permainan modifikasi monopoli rasa sukarela tanpa ada tekanan yang dapat menumbuhkan kemandirian anak.

6. Mampu membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan

Berdasarkan kedua tindakan dapat diketahui bahwa anak mampu membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu karena permainan modifikasi monopoli dapat dilakukan minimal lebih dari dua orang sehingga terjadi interaksi antara anak dengan anak yang lainnya saat melakukan permainan itu. Anak saling merespon, memberi, menerima, menolak atau mengutarakan setuju. Dengan begitu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya

dengan saling membantu apabila ada teman yang terlihat kesulitan dalam mengambil keputusan, memilih jawaban.

7. Mempunyai ide dalam melakukan permainan

Berdasarkan kedua tindakan dapat diketahui bahwa anak mempunyai ide dalam melakukan permainan terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena ada rasa ingin memenangkan permainan modifikasi monopoli sehingga anak berpikir mencari ide untuk memenangkan permainan.

8. Dapat bersikap kooperatif dengan teman

Berdasarkan kedua tindakan dapat diketahui bahwa anak dapat bersikap kooperatif dengan teman terus mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal itu disebabkan karena dalam suatu permainan memerlukan suatu kerjasama dengan teman agar permainan dapat berjalan dengan baik. Dalam melakukan permainan modifikasi monopoli anak antusias dan aktif dalam melakukannya sehingga secara tidak disadari langsung anak belajar kooperatif kepada temannya. Pada saat anak bekerjasama dengan yang lain dan dia merasa dirinya diterima maka semangat dalam diri anak akan semakin meningkat. Anak menjadi semakin termotivasi untuk melakukan berbagai hal yang dapat membuat kelompok bermainnya menjadi semakin baik dan dirinya semakin diterima dalam permainannya.

D. KESIMPULAN

Permainan modifikasi monopoli merupakan salah satu permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses pembelajaran. Pada permainan monopoli anak kemandirian anak terstimulasi. Kemandirian merupakan aspek penting bagi anak usia dini untuk dapat menyiapkan dirinya dalam belajar di tahap yang lebih tinggi. Jika anak tidak mandiri maka

akan menghambat dalam menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang. Hasil penelitian bahwa permainan modifikasi monopoli dapat meningkatkan kemandirian anak, terlihat dari data awal kemandirian memperoleh hasil 8,3%, setelah dilakukannya tindakan siklus I memperoleh hasil 50% dan pada siklus II memperoleh hasil 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhamayanti, A.A., dan Yuniarti, K.W. (2006). *Kemandirian Anak Usia 2,5-4 Tahun Ditinjau dari Tipe Keluarga dan Tipe Prasekolah*. Sosiosains 2006,XIX (1) [Online], Vol 19 (1), 14 halaman. Tersedia: <http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/detail.php?dataId=7082> [23 Maret 2017].
- Iswantiningtyas & Raharjo. (2016). *Kemandirian Anak Usia Dini*.Jurnal Program Studi PGRA.Vol. 2 (1).Tersedia <http://Journal.sisinalhikmah.ac.ad>.
- Rakhma, E. (2017). *Menumbuhkan Kemandirian Anak*. Jogjakarta: Stiletto Book.
- Rahma, dkk.(2015). *Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di Komunitas Lingkungan Pemulung*. [online] Universitas Negeri Jakarta.
- Sari, dkk. (2016). *Upaya Guru Untuk Mengembangkan Kemandirian Anak usia Dini di Gugus Hiporbia*. Jurnal Ilmiah Potensia. [online] Vol. 1 (1).Tersedia <http://journal.unib.ac.id>.
- Sujiono, N.Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A., Raharjo, dan Prastiwi, M.S. (2012).*Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*.Universitas Negri Surabaya [Online], Vol 1 (1), 6 halaman. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/biodu> [3 April 2017].
- Vikagustanti, D.A., dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. Unnes Science Education Journal [Online], Vol 3 (2), 8 halaman. Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/indeks.php/usej> [21 Maret 2017].
- Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiraatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.