

Pengembangan Permainan Monopoli Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan *Public Speaking* Di KB PKK Tunas Bangsa Sidorejo

Jamila¹⁾ Fayrus Abadi Slamet²⁾

^{1,2)}Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang

¹⁾ Mila.khawarizmi@gmail.com ²⁾ fayrus@iaiskjmalang.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan public speaking anak usia dini di KB PKK Tunas Bangsa Sidorejo. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan elemen visual yang berwarna cerah, ikon yang mudah dipahami anak, serta tata letak yang mendukung proses bermain yang edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui rendahnya kemampuan berbicara anak, sedangkan tahap desain memfokuskan pada penyusunan komponen permainan seperti papan monopoli, kartu instruksi, tantangan, dan pertanyaan. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media dan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak dengan skor 95,8% dari ahli materi, 77,08% dari ahli media, dan 81,8% dari pengguna. Implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba yang menunjukkan peningkatan kemampuan public speaking dari skor awal 46,6% menjadi 60,41% pada post-test pertama dan meningkat kembali menjadi 71,6% pada post-test kedua. Media permainan monopoli berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keberanian berbicara, serta meningkatkan keaktifan anak selama proses bimbingan kelompok. Dengan demikian, permainan ini dinyatakan efektif sebagai media alternatif dalam pengembangan kemampuan public speaking anak usia dini.

Kata kunci : pengembangan, permainan monopoli, public speaking, bimbingan kelompok

Abstract. This study aims to develop a Monopoly-based learning media as a supporting tool in group guidance services to improve public speaking skills among early childhood learners at KB PKK Tunas Bangsa Sidorejo. The media was designed using the Canva application by utilizing colorful visual elements, child-friendly icons, and a layout that supports an engaging educational play experience. The research employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The analysis stage was carried out through observations and interviews to identify the low speaking ability of children, while the design stage focused on arranging media components such as the Monopoly board, instruction cards, challenge cards, and question cards. The development stage included producing the media and conducting validations from

material experts, media experts, and product users. The validation results indicated that the media was feasible, with scores of 95.8% from the material expert, 77.08% from the media expert, and 81.8% from users. Implementation through two trial stages demonstrated an improvement in children's public speaking abilities, increasing from a pre-test score of 46.6% to 60.41% in the first post-test and then to 71.6% in the second post-test. The Monopoly game successfully created an enjoyable learning environment, encouraged speaking confidence, and enhanced children's active participation during group guidance activities. Therefore, this media is considered effective as an alternative tool for developing public speaking skills in early childhood education.

Keywords: Development, Monopoly game, public speaking, group guidance

PENDAHULUAN

Masalah pertumbuhan dan perkembangan anak masih menjadi perhatian utama di Indonesia, dengan 5–10% anak mengalami ketertinggalan. Data menunjukkan adanya gangguan motorik pada 2 dari 1.000 anak, gangguan pendengaran pada 3–6 dari 1.000 anak, dan gangguan kognitif serta kesulitan mengolah kata pada 1 dari 100 anak. Masalah ini berdampak hingga jenjang pendidikan lebih tinggi, seperti SD, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi, di mana banyak siswa kurang lancar berbicara di depan umum akibat kurangnya latihan public speaking sejak dini dan minimnya dukungan dari lingkungan terdekat.¹

Kemampuan berbicara sejak usia dini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial. Rangsangan yang diberikan secara tepat membantu anak mengekspresikan diri dan membangun hubungan yang sehat dengan lingkungannya. Masa usia 0–7 tahun merupakan masa emas perkembangan otak sehingga diperlukan stimulasi melalui aspek motorik, kognitif, emosi, dan bahasa. Public speaking dipahami sebagai kemampuan berbicara di depan publik untuk menyampaikan pesan, menghibur, atau mempengaruhi pendengarnya.²

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan edukatif, seperti permainan berbasis papan dan permainan Bahasa, efektif membantu anak usia 4–6 tahun meningkatkan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan

¹ Syukrianti Syahda dan Dewi Anggriani Harahap, "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Dengan Media Gambar pada Anak Usia Pra Sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Kampar," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, 1.2 (2023), 85–89.

² Nurhafida Rahmaniah dan Rezki Amaliyah AR, "Public Speaking for Student Sebagai Upaya Peningakatan Kemampuan Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Tinambung," *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2.4 (2022), 538–45.

komunikasi dasar.³ Interaksi dalam kelompok bermain juga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar bergiliran berbicara, mendengarkan teman, dan menanggapi, sehingga membentuk keterampilan sosial dan komunikatif secara alamiah.⁴

Bermain kelompok menggunakan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi serta rasa aman bagi anak untuk mengekspresikan diri secara verbal. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa permainan interaktif membantu anak lebih aktif berbicara, berani mengambil giliran, dan memperkaya kemampuan bahasa reseptif maupun ekspresif.⁵ Kemampuan berbicara yang diasah melalui permainan bukan hanya meningkatkan aspek linguistik, tetapi juga mendukung perkembangan kepercayaan diri dan kesiapan sosial anak.⁶

Lingkungan belajar yang mendukung, termasuk guru, orang tua, dan teman sebaya, memiliki peran krusial dalam memaksimalkan efektivitas media permainan edukatif. Keterlibatan guru dan orang tua dalam membimbing serta memberikan contoh komunikasi yang baik dapat memperkuat hasil stimulasi bahasa.⁷ Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya berdampak pada aspek individual anak, tetapi juga mengarah pada pembentukan lingkungan sosial-edukatif yang mendukung perkembangan public speaking sejak usia dini.

Perkembangan kemampuan public speaking sejak usia dini juga berkaitan erat dengan kesiapan anak menghadapi tahap pendidikan berikutnya. Anak yang terbiasa berbicara di lingkungan yang mendukung cenderung lebih mudah mengekspresikan ide, memahami instruksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi yang efektif karena mampu mengurangi kecemasan anak saat diminta berbicara. Dengan demikian, media permainan yang dirancang secara tepat dapat menjadi fondasi penting bagi perkembangan komunikasi anak di masa depan.

Salah satu metode yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan berbicara anak adalah melalui permainan edukatif yang dilakukan dalam bimbingan kelompok. Menurut Prayitno dalam (Syifa Nur Fadilah), tujuan dari Bimbingan Kelompok adalah untuk memberikan peserta

³ Nurul Fadilah dan Syamsiah Depalina, "Peran Permainan Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4.5 (2023), 34–45.

⁴ Raihan Nazrey Suseno, "Strategi Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain di TK Insan Madani," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan*, 2.3 (2024), 78–89.

⁵ Desy Dela Tika, "Permainan Bahasa untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini," *Tematik: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 12–25.

⁶ Rina Setyaningsih, "Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.6 (2024), 106–17.

⁷ Anidi Anidi, "Peran Orang Tua dalam Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3–5 Tahun," *E-MAS: Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1.1 (2025), 62–72.

dengan berbagai kemampuan yang penting di antaranya, kemampuan berkomunikasi secara efektif, membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, mengembangkan sikap saling menghargai, serta meningkatkan kesadaran diri.⁸ Permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, mempererat hubungan antar peserta, dan membantu pemahaman materi secara langsung. Permainan monopoli, misalnya, dapat digunakan sebagai media untuk melatih public speaking dengan cara interaktif. Permainan monopoli dapat membantu meningkatkan daya ingat, keberanian berbicara, dan kemampuan siswa menyampaikan pemahaman mereka secara terbuka.⁹

Penggunaan metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan seperti permainan edukatif dinilai efektif dalam mendukung perkembangan anak. Permainan monopoli, yang umumnya dikenal sebagai permainan strategi dan ekonomi, dimodifikasi menjadi media edukatif yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Dengan pendekatan ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk berlatih berbicara melalui interaksi langsung selama bermain.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterampilan public speaking serta pentingnya media pembelajaran yang mampu merangsang keterampilan public speaking secara aktif dan menyenangkan. KB PKK Tunas Bangsa sebagai lokasi penelitian dipilih karena memiliki anak-anak usia dini yang belum terbiasa berbicara di depan umum dan membutuhkan media yang mendukung untuk melatih kemampuan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran guna menunjang kemampuan public speaking anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Research and Development digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan media permainan monopoli yang berfungsi meningkatkan kemampuan public speaking anak usia dini. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pembuatan media, dan uji coba. Produk yang dihasilkan direvisi

⁸ Syifa Nur Fadila, "Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3.1 (2022), 39–46.

⁹ Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, dan Nur Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6.3 (2021), 275–82.

berdasarkan temuan uji coba agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam bimbingan kelompok.¹⁰

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan public speaking melalui observasi dan wawancara.¹¹ Tahap desain melibatkan perancangan permainan menggunakan Canva sesuai karakteristik anak usia dini. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk, validasi ahli, serta revisi sebelum diimplementasikan di lapangan.¹²

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, pre-test, post-test, dan validasi para ahli. Data kualitatif dianalisis untuk melihat respons pengguna, sedangkan data kuantitatif dihitung menggunakan rumus persentase dan dikategorikan berdasarkan skala kelayakan. Media dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar anak. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas permainan monopoli dalam mendukung keterampilan public speaking.¹³

Table 1. Rentang Table Nilai

No	Persentase	Kategori
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-89%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang Baik
5	0%-20%	Sangat Kurang Baik

¹⁰ Fayrus dan Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

¹¹ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1.1 (2023), 86-100.

¹² Mega Putri et al., "Pengembangan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2.4 (2021), 367-72.

¹³ Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, "Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62-78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/>," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4.April 2020 (2020), 10.

HASIL DAN PEMBAHASAN

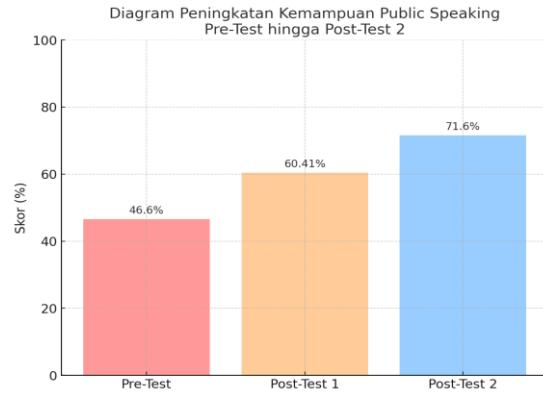
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB PKK Tunas Bangsa yang berlokasi di Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang, dengan jumlah siswa sebanyak 60 anak. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan public speaking anak usia dini. Dalam prosesnya, anak-anak berperan sebagai pion permainan dan mengikuti instruksi dari kartu perintah, pertanyaan, dan tantangan. Permainan dilakukan dalam konteks bimbingan kelompok agar suasana belajar lebih terbuka dan akrab terhadap sesama teman.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa yang masih rendah. Kemudian, tahap desain dilakukan dengan merancang media monopoli menggunakan aplikasi Canva, sesuai dengan karakteristik anak TK. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media permainan dan memvalidasi produk kepada ahli materi dan media. Setelah revisi, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba dua kali. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil post-test dan tanggapan pengguna. Alur ADDIE ini mendukung kerangka pengembangan yang sistematis sebagaimana dijelaskan oleh Albet Maydiantoro dalam bukunya.

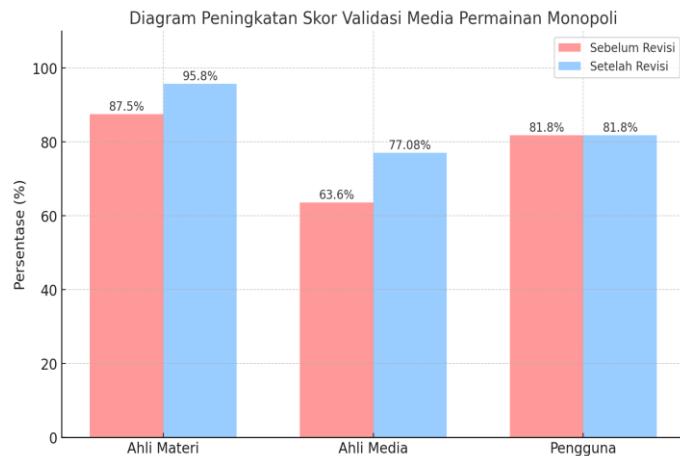
Uji coba produk dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba terbatas pada enam anak TK. Pada pre-test, rata-rata kemampuan public speaking anak masih rendah yaitu 46,6%. Setelah uji coba pertama, rata-rata meningkat menjadi 60,41%, dan naik lagi pada uji coba kedua menjadi 71,6%. Kategori ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori baik dan efektif. Progres peningkatan ini membuktikan bahwa permainan monopoli berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara anak, berikut diagram peningkatan dari Pre – Test hingga Post – Test kedua.

Gambar 3.1
Diagram Peningkatan Kemampuan Public Speaking



Validasi produk dilakukan oleh tiga pihak yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru/anak). Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 95,8% yang dikategorikan sangat baik. Ahli media memberikan skor 77,08%, menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan sedikit revisi. Sementara itu, pengguna memberikan skor 81,8% yang juga masuk kategori sangat baik, yang dapat disajikan dalam diagram bikut :

Gambar 3.2
Diagram Peningkatan Skor Validasi



Pelaksanaan permainan selama uji coba menunjukkan adanya perubahan perilaku verbal yang signifikan pada anak. Anak-anak yang sebelumnya tampak pasif mulai berpartisipasi ketika diminta menjawab pertanyaan atau menirukan instruksi dari kartu permainan. Keberanian tersebut terlihat meningkat dari sesi pertama menuju sesi kedua, ditandai dengan lebih banyak anak yang mengangkat tangan untuk berbicara. Interaksi

antarteman juga berlangsung lebih aktif sehingga mendukung suasana belajar yang komunikatif.

Selama proses implementasi, guru yang mendampingi memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media monopoli sebagai alat bantu pembelajaran. Guru menilai bahwa permainan ini membantu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi kecanggungan anak ketika diminta berbicara. Selain itu, instruksi pada kartu permainan dinilai cukup jelas sehingga memudahkan anak memahami tugas berbicara yang harus dilakukan. Kondisi ini memperkuat hasil uji post-test yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara secara konsisten.

Observasi lebih lanjut juga menunjukkan bahwa desain visual dan ukuran media monopoli memberikan kontribusi terhadap keterlibatan anak. Warna yang cerah dan ukuran papan yang besar membuat anak lebih mudah melihat gambar serta membaca instruksi yang diberikan. Penggunaan elemen pendukung seperti dadu besar dan reward bintang terbukti meningkatkan motivasi anak selama bermain. Secara keseluruhan, komponen media yang dirancang berhasil memenuhi kebutuhan anak usia dini dan layak digunakan dalam pembelajaran kelompok.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa kemampuan public speaking anak mengalami peningkatan signifikan dari nilai pre-test sebesar 46,6% menjadi 60,41% pada post-test pertama dan mencapai 71,6% pada post-test kedua. Observasi selama kegiatan memperlihatkan bahwa anak semakin aktif berbicara, lebih percaya diri, serta mampu mengikuti instruksi permainan dengan baik. Validasi dari ahli materi memperoleh skor 95,8%, ahli media 77,08%, dan pengguna 81,8%, yang keseluruhannya berada pada kategori layak hingga sangat baik. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media permainan monopoli efektif mendukung peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini dalam konteks bimbingan kelompok.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak meningkat sejalan dengan teori perkembangan bahasa yang menekankan pentingnya stimulasi verbal melalui aktivitas bermain. Permainan monopoli memberikan kesempatan bagi anak untuk memproses informasi, merespons instruksi, dan memproduksi bahasa secara berulang. Proses ini

menciptakan pengalaman belajar bermakna yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media yang dikembangkan mampu memenuhi aspek perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa secara bersamaan.

Usia 0-7 tahun merupakan masa emas perkembangan otak sehingga anak membutuhkan rangsangan yang tepat, termasuk dalam aspek bahasa.¹⁴ Media permainan mampu mendorong anak untuk berbicara lebih aktif dan percaya diri selama proses pembelajaran. Pendekatan ini dinilai relevan dan efektif karena memberikan stimulasi yang alami melalui aktivitas bermain. Interaksi yang terjadi saat permainan berlangsung membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi secara bertahap.

Validasi media dilakukan menggunakan angket skala Likert dan dianalisis dengan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakannya. Proses revisi mencakup penyempurnaan kalimat, perbaikan tampilan visual, dan penyesuaian alur permainan agar lebih mudah dipahami anak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media siap digunakan dalam bimbingan kelompok terutama untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga membiasakan anak menyampaikan ide di hadapan teman sebaya.¹⁵

Observasi menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku berbicara anak selama permainan berlangsung. Anak yang sebelumnya pasif mulai tertarik menjawab instruksi dan berani menyampaikan nama benda, aktivitas, atau suara hewan. Guru juga melihat peningkatan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan. Suasana bermain yang menyenangkan membantu anak terlibat tanpa tekanan dan mendorong keberanian mereka untuk bersuara.¹⁶

Media permainan dirancang dengan visual yang menarik, warna cerah, dan ukuran besar agar mudah dimainkan anak-anak. Tiga jenis kartu digunakan, yaitu kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu perintah yang masing-masing berfungsi sebagai stimulus public speaking. Papan permainan juga dilengkapi gambar hewan yang harus dijelaskan oleh peserta

¹⁴ Siti Asiyah, "Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Pembelajaran Show and Tell," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4.2 (2024), 1064-78.

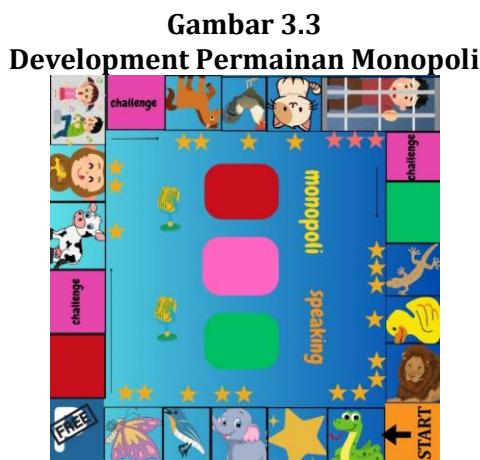
¹⁵ Stevfani Rahmayanti, Masduki Asbari, dan Siti Fadilah Fajrin, "Pentingnya Public Speaking guna Meningkatkan Kompetensi Komunikasi Mahasiswa," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3.3 SE-Articles (2023), 11-14.

¹⁶ Lestari, Dewi, dan Hasanah.

ketika mereka menginjak petak tersebut. Komponen reward berupa bintang ditambahkan untuk meningkatkan motivasi anak saat berbicara.¹⁷

Semua elemen permainan disusun berdasarkan teori perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif dan bahasa. Media ini sejalan dengan temuan bahwa monopoli yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif apabila disesuaikan dengan kebutuhan anak. Desain permainan yang diterapkan memenuhi unsur edukatif yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Dengan demikian, media dalam penelitian ini dinilai sesuai untuk mendukung keterampilan berbicara anak TK.¹⁸

Tingkat keterlibatan anak selama bermain merupakan faktor penting yang memengaruhi efektivitas media monopoli. Anak terlihat lebih berani mengambil giliran berbicara ketika suasana pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Keterlibatan aktif ini membantu anak membangun rasa percaya diri dan mengurangi kecemasan berbicara di depan teman sebaya. Kondisi tersebut menjelaskan mengapa peningkatan skor post-test dapat terjadi secara signifikan dalam dua tahap uji coba.



Penelitian ini memiliki pendekatan yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya karena lebih menekankan pada aspek komunikasi dan keberanian berbicara. Penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kognitif dan sosial-emosional melalui permainan monopoli, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan public speaking. Ada juga penelitian lain yang menggunakan monopoli dalam pembelajaran multiple intelligence

¹⁷ Lestari, Dewi, dan Hasanah.

¹⁸ Dayati Erni Cahyaningrum, Ida Wijayanti, dan Sumarno, "Mengenal Public Speaking : Ketrampilan Penting Untuk Anak

Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.01 (2023).

dengan model pengembangan yang berbeda. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena lebih fleksibel dan sesuai untuk pengembangan media anak usia dini.

Kesamaan penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya adalah penggunaan media permainan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada variabel utama yang diteliti serta metode pelaksanaan bimbingan kelompok yang diterapkan. Pendekatan yang digunakan memberikan kontribusi baru dalam konteks media edukatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak TK. Hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoli memiliki potensi luas untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran di berbagai aspek perkembangan anak.

Efektivitas media tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas permainan, tetapi juga peran guru sebagai fasilitator. Guru memberikan contoh berbicara yang baik, membimbing anak mengikuti instruksi, dan menciptakan suasana aman bagi anak untuk mencoba berbicara. Pendampingan guru ini sangat penting agar stimulus dari permainan dapat diterima secara konsisten oleh anak. Oleh karena itu, implementasi media permainan tetap membutuhkan keterlibatan aktif guru agar hasilnya optimal.

Keberhasilan media permainan monopoli dalam meningkatkan keterampilan berbicara memberikan implikasi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya. Media berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif untuk memfasilitasi kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kreativitas anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga kompetensi sosial-emosional. Dengan demikian, sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media serupa untuk memperluas variasi strategi pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan monopoli sebagai alat bantu dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan public speaking anak usia dini. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak serta efektif digunakan setelah melalui proses revisi. Peningkatan kemampuan berbicara anak

terlihat dari kenaikan skor pre-test sebesar 46,6% menjadi 60,41% pada post-test pertama dan 71,6% pada post-test kedua.

Anak menunjukkan perkembangan berupa peningkatan kepercayaan diri, keberanian berbicara, dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan monopoli membantu anak berlatih berbicara tanpa tekanan. Pembelajaran berbasis permainan ini terbukti mampu mendukung perkembangan komunikasi pada anak usia dini. Dengan demikian, media monopoli dapat digunakan sebagai alternatif kreatif dan efektif dalam layanan bimbingan kelompok di lembaga pendidikan anak usia dini.

Saran

Permainan monopoli ini sebaiknya digunakan dengan pendampingan guru secara aktif selama kegiatan berlangsung. Meskipun permainan ini dibuat menarik dan mudah dipahami anak usia dini, bimbingan guru tetap sangat dibutuhkan agar anak merasa percaya diri saat berbicara. Guru juga dapat memberikan contoh berbicara yang baik, serta menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan agar anak lebih berani mengekspresikan pendapatnya. Dengan demikian, permainan ini bisa lebih efektif mendukung keterampilan *public speaking* anak.

Permainan ini bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi pada gambar hewan dalam monopoli, menambahkan gambar hewan lebih banyak agar siswa tidak menjelaskan hewan yang sama. Hal ini akan membantu memperkaya wawasan anak sekaligus melatih mereka berbicara dengan beragam topik. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih meningkatkan kualitas media terutama pada kepraktisan bahan. Untuk mengetahui keberhasilan permainan ini di tempat lain, disarankan juga agar permainan diuji coba di sekolah atau kelompok belajar yang berbeda, sehingga manfaat dan kekurangannya bisa diketahui secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut, dan Jero Gede Ngarti, "Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/>," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (2020), 10
- Anidi, Anidi, "Peran Orang Tua dalam Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3–5 Tahun," *E-MAS: Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1 (2025), 62–72
- Asiyah, Siti, "Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Pembelajaran Show and Tell," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (2024), 1064–78
- Cahyaningrum, Dayati Erni, Ida Wijayanti, dan Sumarno, "Mengenal Public Speaking : Ketrampilan Penting Untuk AnakUsia Dini Di Taman Kanak-Kanak," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (2023)
- Fadilah, Nurul, dan Syamsiah Depalina, "Peran Permainan Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4 (2023), 34–45
- Fayrus, dan Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, dan Nur Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (2021), 275–82
- Nur Fadila, Syifa, "Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3 (2022), 39–46
- Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1 (2023), 86–100
- Putri, Mega, Baik Nilawati Astini, Wayan Karta, dan Nyoman Suarta, "Pengembangan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2 (2021), 367–72
- Rahmaniah, Nurhafida, dan Rezki Amaliyah AR, "Public Speaking for Student Sebagai Upaya Peningakatan Kemampuan Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Tinambung," *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2 (2022), 538–45
- Rahmayanti, Stevfani, Masduki Asbari, dan Siti Fadilah Fajrin, "Pentingnya Public Speaking guna Meningkatkan Kompetensi Komunikasi Mahasiswa," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3 (2023), 11–14
- Setyaningsih, Rina, "Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2024), 106–17

Suseno, Raihan Nazrey, "Strategi Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain di TK Insan Madani," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan*, 2 (2024), 78-89

Syahda, Syukrianti, dan Dewi Anggriani Harahap, "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Dengan Media Gambar pada Anak Usia Pra Sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Kampar," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, 1 (2023), 85-89

Tika, Desy Dela, "Permainan Bahasa untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini," *Tematic: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2023), 12-25