

## PENGEMBANGAN MEDIA “MOKU” (MONOPOLI NEGARAKU) UNTUK MENGENALKAN CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI

Nurfirdiyah Ningsih<sup>1)</sup>, Ruqoyyah Fitri<sup>2)</sup>, Sri Widayati<sup>3)</sup>, Eka Cahya Maulidiyah<sup>4)</sup>

<sup>1234</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

Email:nurfirdiyah.18072@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, ruqoyyahfitri@unesa.ac.id<sup>2</sup>, sriwidayati@unesa.ac.id<sup>3</sup>, ekamaulidiyah@unesa.ac.id<sup>4</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya rasa cinta tanah air pada anak usia dini terhadap penyampaian materi tentang nilai pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa “MOKU” (Monopoli Negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. Media “MOKU” (monopoli negaraku) ini ditujukan untuk anak berusia 5-6 tahun guna untuk memperkenalkan dan memiliki perilaku yang positif terhadap diri serta lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan pancasila. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 9 anak . Penelitian dilakukan secara *offline* di salah satu TK Surabaya. Hasil uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media menunjukkan bahwa “MOKU” (Monopoli Negaraku) layak digunakan. Uji coba dilakukan pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa media “MOKU” (Monopoli Negaraku) mempunyai kategori tinggi yang artinya layak digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tema tanah air. Media “MOKU” (monopoli negaraku) dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi dengan tema tanah air yang menyenangkan bagi anak dan menjadi ide untuk guru dalam pengembangan lebih lanjut dengan tema yang lainnya.

**Kata kunci :** monopoli, cinta tanah air, anak usia dini, media pembelajaran

### LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman pada saat ini yang sangat mudah dalam mendapatkan informasi maupun budaya asing yang masuk ke Indonesia. Kemudahan akses informasi tersebut tidak hanya menyebabkan berbagai aspek positif, namun juga dampak menjadi negatif bagi anak usia dini yang belum mampu memilah informasi karena ketidaksesuaian dengan budaya Indonesia (Burlian, 2021). Informasi yang didapat mencakup segala aspek, salah satunya anak lebih mengenal budaya asing seperti *k-pop*, anime, komik barat, dan film India daripada budaya Indonesia. Sebagai warga negara yang baik, maka sebagai satuan pendidikan anak usia dini harus

mengajarkan tentang cinta tanah air atau rasa nasionalisme. Pentingnya rasa nasionalisme adalah anak dapat menanamkan norma dalam bermasyarakat (Hasanah, 2020).

Cinta tanah air merupakan ungkapan yang sering didengar dalam kehidupan. Ada beberapa wujud dari cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari yaitu rela berkorban untuk bangsa dan negara serta menjunjung tinggi harkat dan martabatnya (Yohana, 2013). Adapun wujud cinta tanah air seperti mempelajari sejarah dan menghargai perjuangan para pahlawan, menghormati upacara bendera, menghormati symbol-simbol negara seperti lambang Indonesia, bendera Indonesia, dan lagu kebangsaan serta mencintai produk dalam negeri, dan memahami identitas bangsanya (Arok, 2020). Rasa cinta tanah air harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar sebagai generasi penerus bangsa dapat mewujudkan sikap dan tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan masyarakat dan menghindari penyimpangan-penyimpangan sosial yang dapat merusak norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Karena nilai-nilai kebudayaan bangsa mencerminkan kecintaan kita terhadap bangsa dan negara (Miranda, 2019). Menurut Komalasari (Komalasari & Widyaningsih, 2020) tujuan nilai rasa cinta tanah air untuk menciptakan masyarakat yang memiliki identitas, kepribadian yang unik, dapat membela Indonesia, dan memajukan kehidupan bangsa dan negara.

Upaya memperkenalkan berbagai barang atau produk dalam negeri termasuk makanan, minuman, dan tempat wisata, upaya tersebut dilakukan untuk menciptakan rasa cinta tanah air pada anak usia dini. Menanamkan nilai Pancasila pada perkembangan anak maka diperlukan sebuah cara atau kegiatan untuk menunjang perkembangan anak. Sebagian besar anak senang bermain, kecuali anak-anak yang sedang tidak dalam kondisi kesehatan yang baik, anak sering menggunakan sebagian besar untuk bermain dengan temannya maupun diri sendiri (Awin dkk., 2023). Permainan merupakan cara terbaik untuk mendidik anak, tetapi permainan terus harus diberikan sebuah muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar melalui bermainnya. Dengan adanya bermain, maka secara tidak langsung anak telah tertanam nilai-nilai Pancasila, seperti kebersamaan/persatuan, tolong menolong (S., 2009). Slamet Suyanto (Anggita, 2019) menyatakan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, termasuk kemampuan motorik, kognitif, afektif, dan bahasa. Saat bermain, anak belajar menggabungkan gerakan dan pikiran, mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif, menyadari aturan dan pentingnya mematuhi aturan, serta belajar berkomunikasi dan bahasa melalui interaksi dengan teman-temannya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Fauzi, 2018). Agar aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan sesuai kebutuhan anak maka perlu program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak (Maulidiyah, 2017). Program pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini tercantum dalam Kemendikbud Nomor 7 Tahun 2022 mencakup beberapa hal salah satunya berbunyi bahwa identitas terbentuk dari berbagai karakteristik termasuk gender, minat, agama, sosial, dan budaya serta memahami identitas kenegaraannya melalui pengenalan simbol seperti Bahasa, bendera, lambang negara, lagu kebangsaan, dan informasi lainnya tentang Indonesia. Dalam peraturan kemendikbud tersebut juga dijelaskan tentang ruang lingkup materi yang diturunkan dari capaian perkembangan dalam STTPA yang salah satunya berbunyi identitas dirinya terbentuk dari berbagai karakteristik, termasuk minat, agama, sosial, dan budaya serta identitas kenegaraan melalui pengenalan symbol antara lain Bahasa, lambang, lagu, serta informasi lainnya tentang Indonesia (Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022, T.T.).

Proses pembelajaran didukung dengan fasilitas bermain dan media pembelajaran agar anak tidak hanya duduk, diam, dan mendengar namun menjadikan anak menjadi peserta didik yang aktif (Nurrahman, 2019). *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional, sedangkan menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Hamid dkk., 2020)

Pemilihan media pembelajaran terdapat prinsip-prinsip yang berperan dalam menentukan jenis media yang tepat, efektif, dan efisien dalam proses pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut mencakup: a) familiaritas media, yang mengacu pada pemahaman terhadap kelebihan, kekurangan, sifat, karakter, dan komponen media yang tersedia; b) ketersediaan pilihan media pembelajaran yang dapat dibandingkan; dan c) penggunaan kriteria atau norma dalam proses pemilihan. (Abidin, 2016). Pada pernyataan Bruner dalam Susanto (Susanto & Hana Yedija, 2023) bahwa anak melalui tahap ikonik atau tahap belajar anak melalui gambar mental dan bayangan ingatan (ilustrasi), tahap ikonik ini dibantu tahap simbolik (lambang) sehingga dapat membantu dan merangsang pola pikir anak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laras, Melati, dkk. berjudul *Monolisea* (Monopoli Nasionalis Edukasi Anak) sebagai media meningkatkan jiwa nasionalisme sejak dini menjelaskan bahwa dalam permainan *monolesia* (Monopoli Nasionalis Edukasi Anak) memberikan manfaat sebagai sebuah metode pembelajaran yang baru serta efektif diterapkan untuk anak usia dini karena memiliki manfaat pengenalan mengenai perjuangan para bangsa serta dengan adanya metode pembelajaran tersebut memberikan sesuatu yang bermanfaat untuk kebudayaan dan kesenian Indonesia (Sangadah dkk., 2020).

Berdasarkan pengamatan diawal dan wawancara kepada guru terlihat bahwa di kelas B masih belum memahami tentang produk dalam negeri dalam skala kota sendiri seperti Surabaya. Masalah yang ditemukan adalah di TK Widya Pertiwi tidak ada media pembelajaran untuk tema tanah air, anak belum mampu untuk menyebutkan dan mengetahui tentang tema tanah air dalam hal identitas negara yang mencakup produk dalam negeri, anak belum mampu untuk menjawab pertanyaan secara kompleks, dan masih cenderung menebak-nebak dalam menjawab pertanyaan. Sejalan dengan hal tersebut, diperkuat dengan wawancara oleh guru kelas TK B saat pelaksanaan observasi. Kegiatan dalam pembelajaran tema yang diajarkan oleh guru kelas tidak terlalu beragam serta pembelajaran mengenai tema masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) tanpa adanya media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Lembar kerja anak berisi berbagai tema seperti kendaraan, profesi, dan tanah air. Selain itu beberapa anak tidak memahami materi yang diajarkan karena bosan dan tidak memiliki variasi dalam belajar. Oleh karena itu, dalam membantu siswa agar lebih mudah memahami materi muatan pembelajaran dengan baik, maka diperlukan media yang mendukung (Arsyad, 2017)

Maka perlu adanya peningkatan rasa cinta tanah air dengan konsep bermain-belajar melalui permainan monopoli. Penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain: pembelajaran yang menarik, melatih ketelitian dan kesabaran, dapat dimainkan oleh banyak pemain, merasakan rasa senang dan ingin tahu, melatih daya serap pemahaman dari orang lain, interaksi lebih mudah, dan meningkatkan partisipasi anak (Kasma dkk., 2018; Meidi dkk., 2022). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan rasa cinta tanah air anak dengan tema pembelajaran tanah air. Ada beberapa faktor dari permasalahan tersebut yakni dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu terdapat pada diri anak, saat ini anak usia 5-6 tahun lebih senang bermain

gadget dan mengakses lagu dewasa serta budaya asing. Faktor eksternal yakni kurangnya pengadaan media pembelajaran untuk meningkatkan nilai Pancasila pada anak selama proses pembelajaran dengan tema tanah air

MOKU (Monopoli Negaraku) adalah permainan edukasi anak dalam bentuk permainan monopoli. "MOKU" (Monopoli Negaraku) ini menggunakan sistem permainan yang sama persis dengan permainan monopoli biasa, hanya saja dimodifikasi. "MOKU" (Monopoli Negaraku) merupakan salah satu metode baru untuk memperkenalkan nilai cinta tanah air kepada anak usia dini melalui permainan monopoli untuk memperkenalkan produk dalam negeri dalam skala kota. Media "MOKU" (Monopoli Negaraku) terdiri dari beberapa alat yaitu: 1) dadu 2 biji, 2) kartu ambil aku dan Tarik aku. Untuk alas dari monopoli tersebut terbuat dari banner yang dicetak dengan bahan flexi. Bahan flexi cocok untuk digunakan oleh anak karena memiliki bahan yang tebal dan flexi merupakan bahan terbaik banner *outdoor*. Pengembangan media "MOKU" (Monopoli Negaraku) memiliki ciri khas yaitu memiliki bagian-bagian yang akan dikenalkan oleh anak yakni tentang produk-produk yang dihasilkan di Kota Surabaya, seperti makanan, minuman, dan tempat wisata khas kota Surabaya.

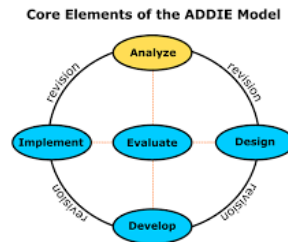
Media "MOKU" (Monopoli Negaraku) tidak hanya berupa mengocok dadu, lalu maju sesuai angka yang keluar, tetapi terdapat gambar beberapa makanan khas kota Surabaya, minuman, dan tempat wisata yang ada di Surabaya serta memiliki warna yang cerah agar anak tidak mudah bosan. Media "MOKU" (Monopoli Negaraku) ini diperuntukan untuk anak berusia 5-6 tahun atau tingkatan TK. "MOKU" (Monopoli Negaraku) berisikan tentang produk dalam negeri seperti makanan, minuman, tempat wisata dan informasi lainnya tentang Indonesia seperti lagu, Bahasa, dan karakteristik. Keunggulan dari produk "MOKU" (Monopoli Negaraku) adalah mengenalkan dasar tentang identitas negara Indonesia, menambah rasa percaya diri anak dalam penyesuaian dengan teman sebayanya, dan melatih anak untuk mematuhi aturan dalam permainan. Menurut Yaumi menyatakan bahwa jika permainan yang ditujukan sangat bagus menyebabkan anak yang mulanya tegang menjadi tenang, suasana pasif menjadi aktif, dan kebosanan menjadi kesenangan (Yaumi, 2021). Ketika bermain, anak-anak diberikan pedoman atau instruksi yang harus diikuti dan tidak boleh menghiraukannya (Nafisah dkk., 2022).

Langkah-langkah penggunaan media monopoli negaraku sebagai berikut: (1) Persiapan, a. Guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran, b. Guru menyiapkan media yang akan digunakan, c. Guru menjelaskan cara bermain/penggunaan media monopoli negaraku, d. Guru mengajak anak untuk makanan, minuman, dan tempat wisata yang ada di kota Surabaya, e. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok untuk bermain secara bergantian. (2) Kegiatan pembelajaran a) Anak disuruh mengambil 2 dadu, b) Setelah mengambil dadu, anak melempar dadu tersebut keatas dan mendarat lalu muncul angka, kemudian anak berjalan sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada dadu, c) Kemudian anak berhenti dikolom tersebut, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang nama produk dan tempat wisata yang ia tapakkan kakinya serta menyebutkan ciri khas produk makanan dan minuman serta tempat wisata, d) Guru mengarahkan anak selanjutnya untuk bermain sesuai dengan urutan, jika anak berhenti ditarik aku dan ambil aku, maka guru mengarahkan anak untuk mengambil kartu dengan warna yang berbeda, lalu menjawab pertanyaan yang ada dikartu, e) Bila anak sudah sampai digaris finish sebanyak 1x maka permainan dianggap selesai dan ganti dengan kelompok yang lain.

Penjelasan diatas bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa permainan monopoli yang sudah dimodifikasi menjadi "MOKU" (Monopoli Negaraku) untuk meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini dengan. Produk "MOKU" (Monopoli Negaraku) ditujukan kepada guru PAUD untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dengan tema tanah air serta menjadi media pembelajaran untuk sekolah

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Reserch and Development*). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) oleh Branch (Branch, 2009) menyatakan bahwa model ADDIE adalah suatu rancangan pengembangan suatu produk. Model ADDIE terus menjadi alat yang paling sukses dalam pengembangan produk. Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ini dinilai tepat untuk mengembangkan produk yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Model ADDIE merupakan model yang cocok dan efektif untuk digunakan.



**Gambar 1. Proses Pengembangan dengan Model  
ADDIE**

Sumber: Branch 2009:10

Berdasarkan rancangan model penelitian yang memiliki tujuan yakni menghasilkan suatu produk berupa permainan monopoli untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini dengan model ADDIE sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan saat penelitian ini adalah dengan menganalisis potensi dan masalah yang terjadi di lapangan serta mengetahui kondisi awal. Menurut Erlangga (Erlangga dkk., 2020) tahap awal analisis adalah focus pada kebutuhan dasar dari anak didik tentang struktur pembelajar di sekolah atau umumnya melakukan survey untuk mengetahui kondisi awal. Data yang diperoleh dari tahap analisis adalah dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas tentang bagaimana proses pembelajaran tema tanah air, bagaimana kemampuan anak untuk memahami pembelajaran dengan tema tanah air, dan bagaimana reaksi anak ketika pembelajaran berlangsung.

### 2. Rancangan (*Design*)

Tahap rancangan ini dilakukan dengan membuat rencana penelitian yang meliputi pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang akan dicapai, membuat desain atau langkah-langkah permainan "MOKU" (Monopoli Negaraku), merancang materi isi buku panduan, merancang instrument kelayakan permainan "MOKU" (Monopoli Negaraku) yang diserahkan kepada para ahli materi dan media pembelajaran, kemudian merancang instrumen keefektifan yang diterapkan kepada guru PAUD. Sesuai dengan pendapat Rayanto (Rayanto & Sugianti, 2020) bahwa prosedur tahap rancangan melalui lembar validasi produk berdasarkan *expert review* (ahli materi dan media).

Hal utama yang dilakukan adalah menentukan materi yang akan dimasukkan pada permainan "MOKU" (Monopoli Negaraku), isi materi dari monopoli adalah tentang produk dalam negeri seperti makanan, minuman, dan tempat wisata di kota Surabaya, tahap selanjutnya yaitu mendesain media "MOKU" (Monopoli Negaraku) menggunakan aplikasi editor gambar yaitu *Photoshop CS 6 (13.0)*. Hasil akhir dari tahap *design* adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya (Sugiyono, 2016).

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah tahap pembuatan produk monopoli negaraku untuk meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya yaitu desain. Secara rinci hal-hal yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan produk yang akan dihasilkan adalah sebuah monopoli negaraku yang terbuat dari alas banner bahan flexy. Bahan flexy sering dipakai untuk pembuatan spanduk *outdoor*. Sedangkan untuk alat yang digunakan seperti dadu yang didapat dari toko mainan anak, dan kartu ambil aku dan Tarik aku terbuat dari kertas dengan ukuran 25 cm x 18 cm ketebalan kertas 310 gsm serta dilengkapi dengan buku panduan media monopoli. Isi dari buku panduan media monopoli negaraku yaitu kata pengantar, daftar isi, definisi monopoli negaraku, landasan teori, tujuan media monopoli negaraku, manfaat monopoli negaraku, rencana evaluasi dan daftar pustaka.
- b. Produk berupa monopoli dilakukan validasi kepada 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran anak usia dini untuk mendapatkan kritik dan saran guna untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Teknik pelaksanaan dilakukan secara *offline* yaitu dengan memberikan penilaian mengenai aspek indikator kelayakan produk menggunakan lembar angket (*skala likert*) yang berisi indikator kelayakan media dari sisi kelayakan isi, desain/pemilihan warna dan gambar serta bahasa. Apabila adanya revisi, maka kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media pembelajaran yang akan menjadi acuan untuk revisi produk hingga produk layak untuk diuji cobakan. Hasil penilaian dari validasi yang didapatkan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase.
- c. Setelah melakukan tahap validasi dan revisi yang dilakukan, kemudian produk tersebut diuji cobakan kepada 6 anak dan 1 guru. Dalam tahap ini anak diminta untuk memberikan respon atau tindakan terhadap media monopoli yang dilakukan dengan teknik wawancara. Dalam wawancara diminta untuk menanggapi mengenai media monopoli negaraku pada saat kegiatan pembelajaran dengan materi tanah air. Kemudian meminta anak untuk berpendapat tentang media pembelajaran monopoli negaraku. Wawancara tersebut sebagai pendukung untuk pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran yaitu memvalidasi media monopoli negaraku, buku panduan, dan instrument untuk mengetahui kelayakan media monopoli negaraku.

### 4. Pelaksanaan (*Implentation*)

Tahap pelaksanaan dilakukan untuk menguji keefektifan media monopoli negaraku untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. Untuk menguji keefektifan media monopoli menggunakan *one group pretest* dan *posttest*. Kemudian setelah melakukan *pretest* dan *posttest* hasil data akan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap yang diperlukan dalam proses memperoleh nilai dari monopoli negaraku. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk menguji kelayakan melalui uji validasi kepada dua validator yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk memberikan saran dan masukkan yang menjadi acuan dalam revisi produk hingga produk dapat dikatakan layak untuk diuji coba untuk anak usia dini. Sedangkan untuk evaluasi sumatif dilakukan untuk menguji keefektifan

media monopoli untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini dilaksanakan secara *offline*.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 9 anak di TK Widya Pertiwi Surabaya. Untuk validasi produk pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini merupakan dosen jurusan PG-PAUD yang memahami pembelajaran cinta tanah air dan ahli media dalam penelitian ini adalah dosen jurusan PG-PAUD yang ahli media pembelajaran untuk anak usia dini. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media mempunyai tujuan yaitu menilai kelayakan media "MOKU" (Monopoli Negeraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini sebelum digunakan untuk uji coba lapangan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes non formal berupa tanya jawab. Wawancara merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang dilakukan dengan tatap muka dengan tujuan tertentu serta wawancara juga sebagai teknik utama yang digunakan untuk pengumpulan data (Fadhallah, 2021). Data penelitian yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui saran, masukan, dan tanggapan yang diperoleh dari para ahli materi dan ahli media pada saat uji coba. Sedangkan untuk data kuantitatif didapatkan melalui data angket dari ahli media dan ahli materi menggunakan penilaian *skala likert* dan penilaian kelayakan produk terdapat pada gambar 2 dan gambar 3.

Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelum penilaian. Uji validitas menggambarkan keadaan apakah instrument yang digunakan mampu mengukur apa yang diukur oleh peneliti menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*) dengan teknik *peer review*, sebagai pengukur kelayakan instrument yang akan digunakan. Uji validitas dilakukan dengan ahli materi dan ahli media pembelajaran dalam bentuk pengujian validasi isi (*content validity*). Data yang diperoleh dari para ahli akan dihitung nilai rata-ratanya. Dalam penelitian ini uji validitas yang dimaksud adalah menguji instrument, produk monopoli dan buku panduan. Validator dapat memberikan saran dan kritik untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini. Validasi dalam penelitian ini yaitu menilai instrument, produk monopoli, dan buku panduan permainan.

Teknik analisis data untuk uji validasi dihitung dengan mencari rata-rata. Media monopoli negeraku melalui penilaian menggunakan *skala likert* dengan pilihan jawaban dan skor yakni:

**Tabel 1. Skala likert**

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Tidak baik
5.	1	Sangat tidak baik

Sumber: Riduwan, 2020:16

Hasil dari validator menggunakan rumus dibawah ini:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Sumber: Fitri & Imansari, 2020

Selanjutnya, data diatas akan diubah menjadi data kualitatif yang disesuaikan dengan kategori pada presentase penilaian dengan rumus dibawah ini:

$$Presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Gambar 3.** Rumus perhitungan data validasi

Sumber: Fitri &amp; Imansari, 2020

Setelah data dihitung maka perhitungan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria kelayakan**

Sumber: Riduwan, 2020:18

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Tidak baik sekali	Revisi
21% - 40%	Kurang baik	Revisi
41% - 60%	Cukup baik	Revisi
61% - 80%	Baik	Tidak revisi
81% - 100%	Baik sekali	Tidak revisi

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan sebuah taraf kepercayaan dalam penilaian yang tinggi dalam instrument yang mempunyai nilai yang tetap. Uji reliabilitas menggunakan teknik *inter-rater reliability* dengan menguji butir-butir item pada instrument. Teknik analisis data dalam uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* untuk mencari tingkat koefisien kesepakatan antar rater.

Uji Wilcoxon merupakan uji nonparametris yang digunakan untuk mengukur perbedaan data antar 2 kelompok berpasangan berskala ordinal/interval tetapi data berdistribusi tidak normal, sesuai dengan pendapat Vierda (Vierda, 2023) bahwa tujuan dari pengujian Wilcoxon untuk membandingkan antara dua kelompok terkait dan menentukan data apakah memiliki perbedaan yang terlihat antara kelompok tersebut. Uji Wilcoxon dalam penelitian ini menggunakan pengolahan data IBM SPSS versi 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon sebagai berikut: a) jika nilai probabilitas *Asym.sig 2 failed* < 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata, b) jika nilai probabilitas *Asym.sig 2 failed* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan. Hasil akhir dari perhitungan diatas merupakan gambaran yang dapat menyimpulkan mengenai kelayakan produk media monopoli negaraku untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****HASIL**

Pengembangan media monopoli untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut ini penjelasan langkah-langkah dari model pengembangan ADDIE yaitu:

**1. Analisis (*Analysis*)**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh guru yang telah dilakukan, pada saat tema tanah air cenderung pembelajarannya hanya menulis dan membaca tentang hal-hal tema tanah air. Selain itu, kegiatan pembelajaran dengan tema tanah air cenderung monoton.

Oleh karena itu, permainan monopoli tentang cinta tanah air dibutuhkan oleh guru. Sebab dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kegiatan motoric yang terarah dengan memiliki tema, salah satunya tema tanah air dengan subtema ikon kota Surabaya. Sesuai dengan

pendapat Abdul Rahman (Arok, 2020) bahwa salah satu wujud cinta tanah air adalah mencintai produk dalam negeri.

## 2. Rancangan (*Design*)

Desain dalam penelitian ini menentukan tujuan pembuatan monopoli yaitu memperkenalkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini dengan materi produk dalam negeri seperti makanan, minuman, tempat wisata di kota Surabaya dan informasi lainnya (Bahasa, karakteristik). Pada tahap rancangan, langkah awal yaitu membuat rancangan materi berupa makanan, minuman, dan tempat wisata yang ada di Surabaya. Dengan pemilihan masing-masing 4 macam produk. Setelah dilakukan rancangan, selanjutnya membuat sketsa kemudian pewarnaan, menggunakan aplikasi *photoshop* CS 6.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan pengembangan dari produk permainan monopoli dengan beberapa tahap, yaitu : a) mengembangkan isi materi dan media monopoli, b) mengembangkan buku panduan bermain monopoli, c) penilaian ahli materi dan ahli media, d) uji coba kepada 6 anak dan e) realisasi ke anak dengan jumlah 9 di TK Widya Pertiwi. Validasi media dilakukan oleh pendapat ahli media pembelajaran yakni dosen PGPAUD FIP Universitas Negeri Surabaya, validasi media yang dinilai adalah desain media, warna, kesesuaian materi dengan gambar, teks dalam media, dan kelengkapan dari media pembelajaran. Ahli materi dilakukan oleh pendapat ahli materi pembelajaran yaitu dosen PG PAUD Universitas Negeri Surabaya, validasi materi yang dinilai yaitu ketepatan penulisan dan kalimat, aspek kejelasan penyajian, dan aspek media. Penilaian untuk ahli materi dan ahli media terhadap permainan monopoli untuk memperkenalkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini dapat dijelaskan dengan tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Ketepatan penulisan dan kalimat	1,2,3,4,5,6	23
2.	Aspek kejelasan penyajian	7,8,9,10,11,12, 13, 14,15	35
3.	Aspek media	16,17,18	13
<b>Total skor</b>			<b>71</b>

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar  $71/90 \times 100\% = 79\%$  yang menunjukkan bahwa materi dalam media monopoli dinyatakan baik dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Sedangkan untuk penilaian dari ahli media, dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Desain media	1,2,3	15
2.	Desain isi media	4,5,6	15

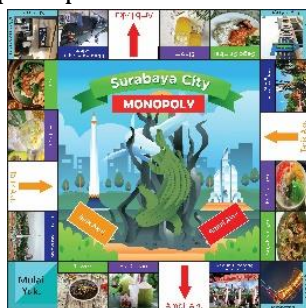
3.	kelengkapan media	7,8,9	15
<b>Total skor</b>			45

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dengan nilai sebesar  $45/45 \times 100\% = 100\%$  menunjukkan bahwa materi dalam media monopoli dinyatakan baik sekali dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Berikutnya adalah rekap penilaian dari ahli materi dan ahli media, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Validator	Skor	Presentase	Kriteria
Ahli materi	71	79%	Baik
Ahli media	45	100%	Baik sekali

Berdasarkan dari tabel 5 diatas menunjukkan bahwa uji validasi yang telah dilakukan dengan nilai 79% dari ahli materi, menunjukkan bahwa media monopoli memperkenalkan cinta tanah air pada anak usia dini ini baik, sedangkan untuk ahli media memiliki nilai dengan presentase 100% yang artinya media tersebut baik sekali. Maka dari hasil presentase ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media monopoli yang memuat tentang produk dalam negeri dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah gambar hasil jadi monopoli untuk diterapkan pada anak usia 5-6 tahun :



**Gambar 2. Desain Monopoli Negaraku**

Gambar 2 diatas merupakan monopoli kota Surabaya yang memperkenalkan produk-produk khas kota Surabaya seperti makanan, minuman dan memperkenalkan tempat wisata di Surabaya. Untuk pengemasan menggunakan tas bening berukuran 35x45x15 cm yang berisikan alas monopoli, dadu, alat pompa balon, buku panduan, dan kartu ambil aku dan Tarik aku. Selanjutnya gambar dari buku panduan pada permainan monopoli sebagai berikut:



### Gambar 3. Buku Panduan Monopoli

Isi dari buku panduan adalah sampul depan, kata pengantar, daftar isi, gambaran umum permainan monopoli, landasan teori, cara bermain monopoli, rencana penilaian, dan daftar Pustaka (Trigun, 2021) Pada bagian kartu ambil aku dan Tarik aku memiliki perbedaan. Perbedaannya terdapat pada pertanyaan yang diberikan oleh anak. Unsur yang dipakai pada kartu adalah 5W 1H. Menurut Riska dalam penelitian yang berjudul peningkatan kemampuan siswa membuat kalimat tanya (Misrah dkk., 2014), 5W+1H adalah singkatan dari *what, who, when, where, why, how* yang artinya apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana. Teknik 5W+1H Bagian kartu Tarik aku memiliki unsur pertanyaan apa, siapa, dan mengapa, sedangkan untuk ambil aku memiliki unsur pertanyaan dimana, bagaimana, dan kapan.

Setelah dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, selanjutnya melakukan uji validitas instrument. Uji validitas instrument yang telah dilakukan di TK Yamassa menunjukkan bahwa dalam 12 butir pertanyaan hanya 8 pertanyaan yang dinyatakan valid. Sebelum melakukan *pre test* dan *post test* saat penggunaan media, maka instrumen pada lembar observasi perlu diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk menguji reliabilitasnya. Variabel dapat dikatakan konsisten jika koefisien reliability  $> 0.6$  maka instrumen *reliable* (handal) dan jika koefisien reliability  $< 0.6$  maka dapat dinyatakan bahwa instrumen tidak handal. Berikut ini hasil uji reliabilitas pada instrumen penelitian:

**Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

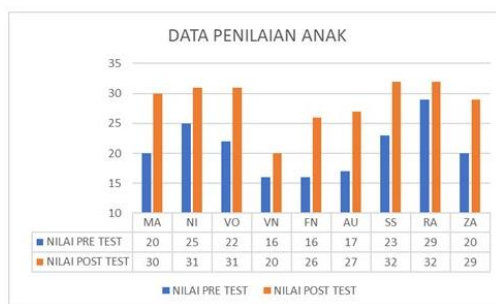
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,923	8

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai instrumen memiliki skor koefisien Alpha Cronbach 0,923 yang artinya bahwa nilai  $0.923 > 0.6$  dinyatakan bahwa instrumen *reliable* (handal). Penilaian pada instrumen penelitian ini menggunakan *rating scale*. Dalam penelitian ini menggunakan skor 1 artinya Belum Berkembang (BB). Skor 2 artinya Mulai Berkembang (MB), skor 3 artinya Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor 4 artinya Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### 4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media monopoli untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak yang dikembangkan telah dilaksanakan dilembaga PAUD. Uji coba produk dilaksanakan di Lembaga PAUD TK Widya Pertiwi dengan jumlah siswa 9 anak. Uji coba dilakukan selama 2 minggu, hari 1 dilakukan *pre test*, hari ke 2, 3 dan 4 pemberian materi tentang tanah air subtema ikon khas kota Surabaya, hari ke 5 melaksanakan permainan monopoli, dan hari ke 6 pelaksanaan *post test*. Sebelum melaksanakan kegiatan tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan *pre test*. *Pre test* dilakukan menggunakan aplikasi *power point*, guru memanggil anak satu per satu untuk menjawab pertanyaan dilayar laptop dan menekan kursor pada laptop untuk menjawabnya. Pelaksanaan hari kedua yaitu pemberian materi (*treatment*) yang dilakukan oleh guru PAUD dengan materi makanan menggunakan media gambar berukuran kertas A4. Hari ketiga yaitu pemberian materi (*treatment*) minuman dengan menggunakan media yang sama dengan materi makanan. Hari terakhir *treatment* yaitu materi tempat wisata kota Surabaya menggunakan media televisi, media tersebut digunakan untuk melihat video tentang asal usul kota Surabaya dengan tokoh hewan Sura sebagai ikan hiu dan Boyo sebagai hewan buaya.

Hari ke 5 yaitu pelaksanaan permainan monopoli. Saat bermain monopoli, anak lebih antusias karena anak dapat bermain dan belajar mengenal icon kota Surabaya. Dengan suasana yang awalnya sunyi menjadi ramai dan senang terutama saat teman yang lain menginjak bagian tarik aku dan ambil aku. Hari terakhir yaitu pelaksanaan *post test*. *Post test* dilakukan dengan memanggil anak satu per satu, menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru kemudian anak menjawab dengan cara menunjuk gambar yang telah disediakan. Hasil *pre test* dan *post test* saat uji coba dapat dilihat dari tabel berikut ini:



**Gambar 4.** Perbedaan Hasil *pretest* dan *post test*

Pada gambar 4 diatas menunjukkan bahwa pada saat pelaksanaan *pre test* rata-rata nilai yang diperoleh adalah 20, terdapat 5 anak yang memperoleh nilai antara 16-20 dan sebanyak 4 anak yang memiliki nilai antara 21-29. Namun, saat pelaksanaan *post test* hasil yang telah diperoleh mengalami peningkatan dan tidak ada nilai yang mengalami penurunan. Sebanyak 4 anak yang memperoleh nilai diantara 20-29, sedangkan nilai yang diperoleh antara 30-32 sebanyak 5 siswa.

Tahap selanjutnya yaitu mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap rasa cinta tanah air pada anak usia dini kelompok B di TK Widya Pertiwi menggunakan uji Wilcoxon. Hasil yang diperoleh uji Wilcoxon sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	post test - pre test
Z	-2,684 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,007
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,008. Dari perhitungan tersebut  $0,007 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan rata-rata dari *pre test* dan *post test* yang diperoleh anak atau permainan monopoli untuk meningkatkan rasa cinta tanah air pada kelompok TK B di TK Widya Pertiwi berpengaruh signifikan dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli untuk mengenalkan cinta tanah air dapat mengembangkan aspek nilai Pancasila pada anak.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari pengembangan permainan Monopoli Negeraku (MOKU). Saat analisis dilakukan menunjukkan bahwa media monopoli ini digunakan sebagai kebutuhan dalam kurikulum merdeka dengan aspek perkembangan nilai Pancasila yang sesuai dengan ruang lingkup materi yang diturunkan dari capaian perkembangan dalam STTPA. Perancangan (*design*) penelitian ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan rasa

cinta tanah air pada anak usia dini melalui permainan monopoli dengan menggunakan materi produk dalam negeri seperti makanan, minuman, dan tempat wisata dikota Surabaya. Tahap perancangan ini hasil rancangan sesuai dengan capaian perkembangan dalam STTPA yang salah satunya berbunyi identitas dirinya terbentuk dari berbagai karakteristik, termasuk minat, agama, social, dan budaya serta identitas kenegaraan melalui pengenalan symbol antara lain Bahasa, lambang, lagu, serta informasi lainnya tentang Indonesia.

Tahap evaluasi media Monopoli dilakukan untuk menilai validitas dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Validitas media dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi dan media, media ini sangat cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan cinta tanah air pada anak usia dini. Selain itu, media ini juga sangat praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk keefektivasnya menunjukkan bahwa permainan monopoli ini sangat berpengaruh karena anak memiliki nilai *pre test* dan *post test* yang berbeda dan menunjukkan adanya peningkatan.

Setelah melakukan evaluasi, dapat diketahui respon dari ahli media yaitu Sri Widayati S.Pd., M.Pd sebesar 100% dan respon dari ahli materi yaitu Dr. Ruqayyah Fitri S.Ag., M.Pd sebesar 79%. Didapatkan juga hasil implementasi permainan edukatif MOKU pada 9 anak berusia 5-6 tahun. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dapat menyatakan bahwa pengembangan permainan edukasi sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa permainan MOKU dapat mendorong kognitif anak, karena permainan tersebut menggabungkan gerakan dan pikiran serta mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif anak. Anak menjadi sadar akan aturan dan pentingnya mematuhi aturan, serta dapat belajar berkomunikasi dan berbahasa melalui interaksi dengan teman-temannya dalam pengimplementasian terhadap 9 anak berumur 5-6 tahun. 9 anak tersebut terlihat sangat antusias, senang, dan ramai. Mereka terlihat sangat menikmati permainan walaupun kerap kali dalam suasana tegang saat menginjak bagian Tarik aku dan Ambil aku. Dalam suasana yang tidak membosankan membuat anak dapat merasa betah bermain dan juga belajar. Dalam permainan, terdapat penugasan yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun sehingga mereka tidak mengalami kesusahan dalam menyelesaikan penugasan tersebut. dengan antusiasme yang ditunjukkan oleh anak, maka permainan MOKU dikategorikan sangat baik. Dalam tingkat keefektifan, permainan dinyatakan sangat efektif dibuktikan dengan hasil observasi media permainan MOKU yaitu : 1) 9 dari 9 anak mengetahui bermacam-macam makanan dan minuman khas dari Surabaya. 2) 9 dari 9 anak mengetahui tempat wisata di Surabaya. 3) 9 dari 9 anak mendalami angka dalam Bahasa Jawa. 4) 9 dari 9 anak memahami lagu khas Surabaya. 5) 9 dari 9 anak dapat berinteraksi antar teman sebayanya dan memecahkan masalah.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk permainan anak yaitu monopoli negaraku "MOKU" yang memuat materi tentang tema tanah air dengan subtema ikon kota Surabaya. Produk monopoli negaraku "MOKU" telah dikonsep secara menarik dan sederhana yang sesuai dengan karakter pada anak usia 5-6 tahun. Media monopoli negaraku telah berhasil dikembangkan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan ikon kota Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media monopoli negaraku dalam mengenalkan rasa cinta tanah air pada anak dengan tema tanah air membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan rasa ingin tahu pada anak terhadap tema tanah air dan suasana saat pembelajaran sangat menyenangkan dan ramai. Sejalan dengan pendapat dari Yaumi bahwa permainan yang ditujukan sangat bagus

menyebabkan anak yang mulanya tegang menjadi tenang, suasana pasif menjadi aktif, dan kebosanan menjadi kesenangan (Yaumi, 2021)

Berdasarkan penilaian kelayakan materi dan media dari validator, dapat dinyatakan bahwa permainan monopoli negaraku "MOKU" layak digunakan saat pembelajaran dengan tema tanah air dan subtema ikon kota Surabaya pada anak usia dini. Hal tersebut dapat didukung dengan hasil presentase dari validator ahli materi dan ahli media. Hasil perhitungan yang dilakukan dari ahli materi menunjukkan bahwa media monopoli negaraku memiliki skor 79%. Presentase yang telah dihasilkan menunjukkan bahwa permainan monopoli secara materi dapat dikatakan "baik dan tidak revisi". Pendapat dari ahli materi bahwa media monopoli telah memenuhi persyaratan dari segi materi khas kota Surabaya (makanan, minuman, dan tempat wisata), kesesuaian materi untuk anak usia 5-6 tahun. Hasil presentase dari ahli media menunjukkan bahwa media monopoli memiliki nilai presentase sebesar 100%. Presentase yang dihasilkan dari ahli media juga memenuhi kualifikasi dan termasuk pada kategori "baik sekali dan tidak revisi" dari segi tampilan, gambar, ukuran teks, dan pemilihan warna. Oleh karena itu permainan monopoli negaraku dapat digunakan pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil uji validitas instrument yang telah dilakukan di TK Yamassa menunjukkan bahwa terdapat 12 butir instrumen yang dimiliki, kemudian diuji validitasnya hanya 8 pertanyaan yang layak digunakan saat melakukan *pre test* dan *post test*. Selanjutnya melakukan uji reliabilitas instrument menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan aplikasi yang digunakan yaitu IBM SPSS, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa reliabilitas pada instrument yang digunakan instrumen *reliable* (handal) dengan nilai *Cronbach Alpha* 0.923.

Pelaksanaan uji coba dilakukan di TK Widya Pertiwi dengan jumlah 9 pada kelompok belajar B. Pada pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan monopoli negaraku "MOKU" untuk memperkenalkan rasa cinta tanah air. Sebelum melakukan uji coba, tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan observasi untuk mengetahui tentang ikon kota Surabaya dalam hal makanan, minuman, dan tempat wisata. Selanjutnya yaitu pelaksanaan *pre test* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *power point*. Setelah melakukan *pre test* selanjutnya melakukan *treatment*. *Treatment* dengan materi yang diberikan yakni makanan, minuman, dan tempat wisata yang ada di kota Surabaya. *Treatment* dilakukan dengan alat bantu seperti mencetak gambar ukuran A4 dalam bentuk *landscape* yang berisikan makanan, minuman, dan tempat wisata. *Treatment* dilakukan dihari yang berbeda dan pemberian materi hanya 1 dengan kata lain bahwa membutuhkan 7 hari untuk melakukan *Treatment*. Guru akan menjelaskan ciri-ciri dari makanan, minuman, dan tempat wisata serta memberikan materi tambahan berupa bahasa dan lagu khas kota Surabaya.

Setelah melaksakan *treatment*, selanjutnya bermain permainan monopoli. Sebelum melakukan permainan, guru akan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti dadu, kartu ambil aku dan tarik aku, kemudian menggelar banner di aula. Setelah menggelar banner, guru menunjuk siswa satu per satu untuk melempar dadu kemudian mulai berjalan dan berhenti sesuai dengan angka yang keluar lalu guru akan memberikan pertanyaan tentang ciri-ciri dari gambar tersebut. Jika anak menginjak kotak bagian Tarik aku tau ambil aku, anak harus mengambil kartu tersebut yang ada dibagian tengah banner monopoli serta anak harus menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Setelah mencapai kotak tugu pahlawan maka permainan sudah selesai.

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan *post test* untuk mengetahui pengetahuan mengenai cinta tanah air dengan subtema ikon kota Surabaya pada anak setelah dilakukan tindakan. *Post test* yang dilakukan menggunakan buku gambar berisi berbagai macam makanan, minuman, dan tempat wisata. Guru akan memberikan pertanyaan dan anak akan menjawab dengan menunjuk

gambar sesuai dengan pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan ruang lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, diharapkan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap budayanya dan anak dapat mengenal dan memahami sebuah kegiatan dalam bentuk permainan. Sejalan dengan Khadijah bahwa salah satu aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 yang salah satunya berbunyi penyelesaian permasalahan dalam belajar yaitu anak akan menimbulkan gejala rasa ingin tahu terhadap suatu benda atau gambar yang ditunjukkan dan anak dapat mengenal pola suatu kegiatan (Khadijah & Amelia, 2020).

Pengetahuan tentang cinta tanah air penting diberikan pada anak sejak dini karena pengetahuan ini sebagai pedoman untuk mewujudkan perilaku yang berguna bagi bangsa, mempertahankan kebudayaan bangsa, dan anak dapat merasa bangga bahwa di negara Indonesia memiliki berbagai perbedaan tetapi tetap satu tujuan. Hal tersebut sejalan dengan Miranda dan Tri mengatakan bahwa rasa cinta tanah air harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar sebagai generasi penerus bangsa dapat mewujudkan sikap dan tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan masyarakat dan menghindari penyimpangan-penyimpangan sosial yang dapat merusak norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Kelak dewasa nanti bisa saling menghargai bangsa, sedangkan menurut Niken mengatakan bahwa sikap cinta tanah air perlu ditanamkan bertujuan untuk mengenal, memiliki rasa bangga, rasa menghargai, menghormati, dan loyalitas terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Farida dkk., 2022; Miranda, 2019; Tri dkk., 2023). Pengetahuan terkait rasa cinta tanah air dapat diselenggarakan dilembaga PAUD sebagai pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* memiliki perbedaan skor yang meningkat saat pelaksanaan test. Pada saat *pre test* anak hanya mengetahui tentang 1 makanan yang pernah dimakan pada saat kegiatan sekolah (Jumat sehat), 1 minuman yang sering dijual disekitar rumah anak, dan tempat wisata hanya 1 yang diketahui oleh anak saat kegiatan *outing class* yang diselenggarakan sekolah beberapa bulan yang lalu. Sejalan dengan pendapat Abdul (Arok, 2020) bahwa salah satu bentuk cinta tanah air adalah mengenal produk-produk dalam negeri.

Berdasarkan hasil uji keefektifannya yang diuji menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh 0.007 yang artinya  $0.007 < 0.05$  maka dari nilai tersebut dapat diambil keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dari hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada media permainan monopoli negaraku "MOKU" untuk meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan untuk keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran dengan tema tanah air dan subtema ikon kota Surabaya dinyatakan efektif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya (Sangadah dkk., 2020) menyimpulkan bahwa permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap rasa cinta pada bangsa dengan memperkenalkan berbagai hal dari kebudayaan, sosial, dan produk yang digunakan.

Permainan monopoli negaraku "MOKU" ini kembangkan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan tema tanah air dan subtema ikon kota Surabaya. Dengan adanya permainan monopoli negaraku ini memudahkan dulu dalam penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia 5-6 tahun. Selain hal tersebut, hasil penelitian dari Fabiana (Fabiana Meijon Fadul, 2019) sebuah permainan monopoli dapat meningkatkan kognitif, bahasa, dan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan permainan monopoli negaraku "MOKU" dalam pembelajaran dengan tema tanah air memiliki beberapa keunggulan yaitu mengenalkan dasar tentang identitas negara Indonesia, menambah rasa percaya diri anak dalam penyesuaian dengan teman sebayanya, dan melatih anak untuk mematuhi aturan dalam permainan. Terdapat beberapa gambar yang familiar untuk anak dalam

memperkenalkan produk dan memiliki sebuah tantangan didalam kartu tersebut serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

## KESIMPULAN

Pembuatan media monopoli negaraku (MOKU) untuk mengenalkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tema tanah air dengan subtema kota Surabaya untuk memperkenalkan makanan, minuman, dan tempat wisata yang ada di kota Surabaya. Proses pengembangan permainan monopoli telah berjalan sesuai dengan metode RnD (*Reserch and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi yang telah dilakukan mendapatkan presentase 79% dari ahli materi, termasuk dalam kriteria baik dan presentase 100% yang artinya media tersebut sangat baik sekali, sehingga permainan monopoli ini sangat dibutuhkan dan layak diterapkan di Lembaga PAUD untuk anak usia 5-6 tahun atau jenjang kelompok belajar B. Hal tersebut dapat diperkuat dengan adanya hasil *pre test* dan *post test* saat penelitian berlangsung. Hasil yang diperoleh yaitu *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar  $0,007 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa ada perbedaan skor *pre test* dan *post test* yang diperoleh anak atau dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Widya Pertiwi.

## Saran

Saran ini terkait dengan upaya pengembangan atau perbaikan untuk:

### 1) Guru

Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media saat pembelajaran dengan tema tanah air dengan subtema ikon kota. Permainan monopoli digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak dengan aspek yang dicapai anak adalah nilai Pancasila.

### 2) Peneliti selanjutnya

Media monopoli dapat dilakukan dengan tema lainnya sesuai dengan kebutuhan masing-masing Lembaga dan memiliki modifikasi lain agar menarik bagi anak.

### 3) Penulis

Pengembangan media monopoli dapat disesuaikan dengan kota mulai dari baju adat, rumah adat, dan nama panggilan keluarga disuatu daerah, serta bahan pembelajaran dapat diperbaiki menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., M, J. J., Safitri, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*.  
Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9.  
Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>  
Arok, A. R. (2020, Januari 20). *Cinta Tanah Air dan Patriotisme*. Inmas Kemenag Polman. <http://kemenagpolman.id/berita/detail/cinta-tanah-air-dan-patriotisme>  
Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; 20 ed.). Rajawali Pers.  
Awin, M., Program, A., Pendidikan, S., Pendidikan, G., Usia, A., Sekolah, D., Keguruan, T., Ilmu, D., & Kusumanegara, P. (2023). Urgensi Nilai Pancasila pada Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 4. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12074>  
Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Dept. Educational Psychology & Instructi, University of Georgia, Athens, USA.

- Burlian, P. (2021). *Patologi Sosial* (R. Damayanti, Ed.). PT Bumi Aksara.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0L5mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kemudahan+akses+informasi+tersebut+tidak+hanya+menyebabkan+berbagai+aspek+positif,+namun+juaga+dampak+menjadi+negatif+bagi+anak+usia+dini+yang+belum+mampu+memilah+informasi+karena+ketidaksiuaian+dengan+budaya+Indonesia&ots=Kt5stgovXO&sig=35h3G-HzIHloQ2PBHoxcMXHoxAM&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0L5mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kemudahan+akses+informasi+tersebut+tidak+hanya+menyebabkan+berbagai+aspek+positif,+namun+juaga+dampak+menjadi+negatif+bagi+anak+usia+dini+yang+belum+mampu+memilah+informasi+karena+ketidaksiuaian+dengan+budaya+Indonesia&ots=Kt5stgovXO&sig=35h3G-HzIHloQ2PBHoxcMXHoxAM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Erlangga, F., Kuncoro, A., Rhetno Wardhani, D., Abdillah, R., & Ramdhan, V. (2020). *Prosiding Seminar Nasional ISAINS Pengembangan Desain Instruksi Pembelajaran dengan Model ADDIE untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.  
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/6013>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). Pengembangan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 367–372.
- Fadhallah, R. A. (2021). *wawancara* (1 ed.). UNJ Press.
- Farida, N., Lumbantobing, P. A., & Panggabean, R. (2022). *Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Mendongeng*. *Jurnal Abdimas Mutiara*.
- Fauzi. (2018). *Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini*. INSANIA:Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Hasanah, U. (2020). INTERNALISASI IDEOLOGI PANCASILA MELALUI LAGU KEBANGSAAN UNTUK MENCEGAH MEMUDARNYA NASIONALISME. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 440. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.846>
- Kasma, Adam, A., & Azmi, N. (2018). *MOPEKER (MONOPOLI PENDIDIKAN KARAKTER) SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*. <http://journal.unismuh.ac.id/>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.  
<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Sangadah, S. K., Togar Laut, L., Jalunggono, G., & Ekonomi, F. (2020). DINAMIC : Directory Journal of Economic Volume 2 Nomor 1. *the Influence of Factor That Cause Poverty in Kebumen*, 2, 2009–2018.
- Komalasari, M. D., & Widyaningsih, N. (2020). Keefektifan Buku Dongeng “Negeri Hastinapura” dalam Meningkatkan Nilai Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SDN Karanganyar Yogyakarta (peer review). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*. <http://repository.upy.ac.id/2274/>
- Maulidiyah, E. C. (2017). ASESMEN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.1.45-64>
- Meidi, S., Mandira, G., & Nessa, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MONOPOLI UNTUK PEMBENTUKAN NILAI KARAKTER CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI. *JIM PAUD*, 7(1), 19–29. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/22480/10314>
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Misrah, S., Barasandji, D., Efendi, D., Pawala, M., Program, G., & Dalam, J. (2014). Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya melalui Teknik 5w 1h di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio. Dalam *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (Vol. 1, Nomor 4).

- Nafisah, A. D., Sobah, A., Yusuf, N. A. K., & Hartono, H. (2022). Pentingnya Penanaman Nilai Pancasila dan Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5041–5051. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1865>
- Nurrahman, A. (2019). PERAN SERTA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MEMFASILITASI BELAJAR ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453> *PERMENDIKBUDRISTEK NOMOR 5 TAHUN 2022*. (t.t.).
- Rayanto, H. Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.; 1 ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- S., Y. Ch. N. (2009). Menanamkan Nilai Pancasila Pada Anak Sejak Usia Dini. *Humanika*, 9(1), 107–116.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, & Hana Yedija. (2023). *Perancangan Buku Ilustrasi Ragam Kuliner Khas Surabaya sebagai Upaya untuk Memperkenalkan Makanan Khas Surabaya pada Anak 7-12 Tahun*. Universitas Dinamika.
- Tri, I. H., Diana Fitri, N., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri, S. (2023). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini*. 7(2), 1354–1367. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3378>
- Trigun. (2021, Oktober 4). *Panduan Ular Tangga Validasi*. [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202017/Model%20PAUD/Cerdas%20Finansial/%28siap%20cetak%2906\\_Panduan-Ular-Tangga-Validasi.pdf](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202017/Model%20PAUD/Cerdas%20Finansial/%28siap%20cetak%2906_Panduan-Ular-Tangga-Validasi.pdf)
- Vierda, A. (2023, Mei 20). *Uji Wilcoxon: Pengertian, Jenis, Contoh Pengujian*. Wiki Statistika. <https://wikistatistika.com/uji-wilcoxon/>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. Sirate, Ed.; 3 ed.). Kecana.
- Yohana. (2013). *PENANAMAN SIKAP CINTA TANAH AIR MELALUI METODE BERCERITA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i2.4606>