

**PENGEMBANGAN MONOPOLI PINTAR
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA EKSPRESIF
UNTUK ANAK USIA DINI**



Oleh: Devi Meilasari

NIM: 21204032011

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Meilasari, S.Pd

NIM : 21204032011

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa saya memakai jilbab dalam semua kegiatan saya sehari-hari dan akan terus beristiqomah untuk selalu menggunakan jilbab.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Devi Meilasari, S.Pd
NIM. 21204032011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Meilasari, S.Pd

NIM : 21204032011

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk berdasarkan sumbernya.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIDAGA
YOGYAKARTA



Devi Meilasari, S.Pd
NIM. 21204032011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Meilasari, S.Pd

NIM : 21204032011

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Devi Meilasari, S.Pd
NIM. 21204032011

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2869/Un.02/DT/PP.00.9/09/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MONOPOLI PINTAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA EKSPRESIF UNTUK ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DEVI MEILASARI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204032011
Telah diujikan pada : Selasa, 19 September 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi.
SIGNED

Valid ID: 651be2e535abe



Penguji I
Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED

Valid ID: 651110b58bfbce



Penguji II
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 651bb799d771a



Yogyakarta, 19 September 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 651ebd7ab82b5


PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS


PERSETUJUAN TIM PENGUJI

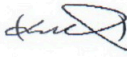
UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MONOPOLI PINTAR SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA EKSPRESIF
UNTUK ANAK USIA DINI

Nama : Devi Meilasari
NIM : 21204032011
Prodi : PAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi. 

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. 

Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd 

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 19 September 2023

Waktu : 13.00-14.00 WIB.
Hasil/ Nilai : A
IPK : 3,93
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MONOPOLI PINTAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA EKSPRESIF UNTUK ANAK USIA DINI

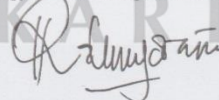
Yang ditulis oleh:

Nama : Devi Meilasari, S.Pd
NIM : 21204032011
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 28 Agustus 2023



Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi
NIP. 19750910 200501 2 003

ABSTRAK

Devi Meilasari. 21204032011. Pengembangan Monopoli Pintar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Untuk Anak Usia Dini. Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Salah satu masalah yang sering muncul selama proses pembelajaran yaitu kurangnya menggunakan media pembelajaran bahasa ekspresif. Anak masih terlihat malu saat mengajukan maupun menjawab pertanyaan. Masih rendahnya kemampuan berbahasa ekspresif anak. Anak masih kurang percaya diri untuk mengungkapkan dan menyampaikan gagasan, pikiran, ide-ide, dan perasaan melalui kata-kata dan ekspresi saat berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan tempat yang diselenggarakan untuk memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak. Pemberian stimulasi pada aspek bahasa sejak usia dini akan berpengaruh terhadap aspek yang lainnya, karena semua aspek perkembangan anak saling berkaitan. Salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dikembangkan pada anak yaitu kemampuan bahasa ekspresif. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif memberikan solusi dalam membantu menstimulasi bahasa ekspresif anak melalui media permainan Monopoli Pintar (MOPIN).

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), menggunakan tahap penelitian dari Thiagarajan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Penulis melakukan observasi pada saat uji coba media permainan Monopoli Pintar (MOPIN) sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Studi literature dengan melihat berbagai informasi yang berhubungan dengan bahasa ekspresif anak usia dini dan media pembelajaran. Serta melakukan validasi kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi dengan lembar angket penilaian. Peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji rancangan produk secara internal (validasi media dengan para ahli). Hasil validasi diimplementasikan pada anak yang berusia 4-5 tahun di kelas A2 PAUD IT ADAR yang berjumlah 14 anak.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) mengetahui media pembelajaran bahasa ekspresif untuk anak usia dini; (2) memahami pentingnya bahasa ekspresif pada anak usia dini sehingga diciptakan media pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa ekspresif yang bernama Monopoli Pintar (MOPIN); (3) implikasi dari permainan Monopoli Pintar (MOPIN) menunjukkan bahwa anak-anak terlihat antusias, penasaran dan kagum dengan media permainan Monopoli Pintar (MOPIN). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Monopoli Pintar (MOPIN) dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Bahasa Ekspresif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Devi Meilasari. 21204032011. Development of Monopoli Pintar as an Expressive Language Learning Tool for Early Childhood. Thesis. Faculty of Education and Teacher Training. Master's Program in Islamic Early Childhood Education. State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

One of the recurring issues that arises during the learning process is the insufficient utilization of expressive language learning media. Children still appear shy when posing or responding to questions. Their expressive language skills are still underdeveloped. Children lack confidence in expressing and conveying ideas, thoughts, concepts, and emotions through words and expressions when communicating with peers and teachers. Early childhood education, in essence, is a setting designed to provide stimulation for all aspects of a child's development. Providing stimulation in the language aspect from an early age will have an impact on other aspects, as all aspects of a child's development are interconnected. One of the language abilities that need to be developed in children is expressive language skills. Therefore, the researcher took the initiative to provide a solution in helping to stimulate children's expressive language through the Monopoli Pintar (MOPIN) game.

The type of research used was Research and Development (R&D), following the research phases defined by Thiagarajan, which included defining, designing, developing, and disseminating. The author conducted observations during the testing of the Monopoli Pintar (MOPIN) game as a learning media for expressive language development in 4-5-year-old children. The literature review was conducted by examining various information related to early childhood expressive language and learning media. Furthermore, the researcher used assessment questionnaires to validate the media by experts in the field of media and subject matter experts. The research was conducted to create a new product and internally test the product design (media validation by experts). The validation results were implemented with 14 children aged 4-5 years in class A2 of IT ADAR Early Childhood Education.

The results of this research are as follows: (1) to identify expressive language learning media for early childhood; (2) to understand the importance of expressive language in early childhood, leading to the creation of a related learning media called Monopoli Pintar (MOPIN); (3) the implications of the Monopoli Pintar (MOPIN) game show that children appear enthusiastic, curious, and impressed with the Monopoli Pintar (MOPIN) game media. Based on these results, it can be concluded that Monopoli Pintar (MOPIN) can be used as a learning media for expressive language in early childhood, particularly for children aged 4-5 years or in group A.

Keywords: *Monopoly Game, Expressive Language, Early Childhood*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan segala karunia-Nya sehingga penulis diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa teriring kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, kerabat, sahabat, dan umatnya sampai akhir nanti, Aamiin. Tesis ini dibuat sebagai tugas untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Pada penyusunan tesis ini, penulis menyadari sepenuhnya tidak akan terwujud tanpa mendapatkan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, dorongan, dan bimbingan serta motivasi sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih khususnya penulis sampaikan kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr. Phil. H. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan banyak motivasi kepada penulis.
6. Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi serta memberikan bimbingan dan saran perbaikan untuk tesis ini sampai selesai.
7. Ayahanda, Sardi (Alm) dan Ibunda, Suwarni, S.Pd serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materil.
8. Kakak tersayang, Safrizal Yuli Handoko, S.Pd dan Istri Ulimaz Aftharti, A.Md beserta anak Muhammad Raka Ardana yang terus memberikan motivasi dan semangat untuk terus menyelesaikan jenjang pendidikan S2.
9. Imam Ahmadi, A.Md yang terus memberikan dukungan baik moril maupun materil.
10. Terakhir tetapi tidak kalah penting, saya ingin berterimakasih dan bangga kepada diri sendiri yang sudah berjuang dan mampu bertahan sampai saat ini.

Semoga Allah SWT selalu menjaga dan melindungi serta membalas semua perbuatan baik yang telah diberikan. Akhir kata, semoga tesis ini dapat berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Juli 2023



Devi Meilasari, S.Pd
NIM: 21204032011



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	12
F. Kajian Penelitian Yang Relevan	13
G. Landasan Teori.....	19
1. Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini	19
2. Alat Permainan Edukatif, Edutainment Dan Media Pembelajaran	32
3. Permainan Monopoli	41
4. Pendidikan Anak Usia Dini	45
BAB II METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Desain Penelitian.....	51

C. Definisi Istilah.....	56
D. Desain Uji Coba Produk	57
E. Subjek Uji Coba.....	57
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
G. Teknik Analisis Data.....	63
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini	64
B. Permainan Monopoli Pintar (MOPIN) Diciptakan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Untuk Anak Usia Dini	66
C. Deskripsi Permainan Monopoli Pintar (MOPIN)	68
D. Petunjuk Permainan Monopoli Pintar (MOPIN).....	79
E. Manfaat Permainan Monopoli Pintar (MOPIN)	83
F. Proses Pengembangan Media Permainan Monopoli Pintar (MOPIN).....	85
1. Pendefinisian (<i>Define</i>).....	85
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	88
3. Pengembangan (<i>Develop</i>).....	91
G. Implementasi	104
H. Evaluasi	120
BAB IV PENUTUP	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	130
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Indikator Pencapaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun	28
Gambar 1. 2 Syarat Media Pembelajaran	40
Gambar 1. 3 Papan Media Permainan Game Monopoli Lizzie Megie Tahun 1904.....	42
Gambar 2. 1 Rangkaian Kegiatan Penelitian.....	52
Gambar 3. 1 Desain Permainan Monopoli Pintar (MOPIN)	71
Gambar 3. 2 Desain Kartu Kesempatan	71
Gambar 3. 3 Desain Petunjuk Permainan Monopoli Pintar (MOPIN).....	72
Gambar 3. 4 Dadu Permainan Monopoli Pintar (MOPIN).....	72
Gambar 3. 5 Desain Permainan Monopoli Pintar (MOPIN) Dengan Canva Dan Corel Draw	91
Gambar 3. 6 Implementasi Media Permainan Monopoli Pintar (MOPIN)	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Instrument Penilaian Untuk Ahli Media	59
Tabel 2. 2 Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi	60
Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Validasi Media	60
Tabel 2. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun	61
Tabel 2. 5 Instrumen Penilaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun.....	62
Tabel 2. 6 Pedoman Penilaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun	62
Tabel 2. 7 Kriteria Kelayakan Media	63
Tabel 3. 1 Nama Gambar dan Sumber/Link.....	73
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media Sebelum Revisi	92
Tabel 3. 3 Hasil Revisi Produk Dari Ahli Media	95
Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media Setelah Revisi	99
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Materi	101
Tabel 3. 6 Hasil Rekapitulasi Penilaian Anak	106



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesediaan Ahli Media	131
Lampiran 2 Surat Kesediaan Ahli Materi.....	132
Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi.....	133
Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Media Setelah Revisi.....	135
Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Materi	137
Lampiran 6 Implementasi Permainan Monopoli Pintar (MOPIN).....	139
Lampiran 7 Hasil Penilaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun.....	140
Lampiran 8 Hasil Rekapitulasi Penilaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun	154



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode sensitif karena masa ini anak dengan mudah dapat menerima stimulus dari lingkungannya. Sesuai dengan pendapat Sujiono bahwa pada usia keemasan anak mulai peka menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya.¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.²

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1), menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar.³ Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan tempat yang diselenggarakan untuk memberi rangsangan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak. Aspek

¹ Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013).

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018).

³ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.

perkembangan anak setidaknya ada enam. Aspek perkembangan moral agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni.

Semua aspek perkembangan tersebut harus distimulasi secara optimal agar mereka memiliki pengetahuan dan pembelajaran untuk bekal masa hidupnya pada saat dewasa kelak. Pemberian stimulasi pada aspek bahasa sejak usia dini akan berpengaruh terhadap aspek yang lainnya, karena semua aspek perkembangan anak saling berkaitan. Maka pemberian stimulasi pada aspek bahasa harus dioptimalkan sejak anak masih pada masa usia dini agar nantinya anak siap untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun dengan orang lain.⁴ Jadi dari enam aspek perkembangan tersebut kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dioptimalkan sejak usia dini.

Sebagaimana dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq ayat 1-5 firman Allah SWT perintah untuk membaca yaitu sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِإِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَلَمْ نَجْعَلِ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٣ أَلَمْ نَكُنْ نَازِلِينَ ٤ عَلَّمَ الْقَلَمَ ٥

⁴ I Gst Ngurah Pt Muliawan, M.G Kristiantari, Rini, and I Ngh Suadnyana, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Model Time Token Berbantuan Media Audio Visual Pada Anak," *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 1 (2016): 1-11.

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya.*⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT berulang kali memerintahkan untuk membaca. Sesuai dengan penafsiran surat Al-‘Alaq ayat 1-5 bahwa perintah membaca yang diterangkan dalam kitab tafsir Ath-Thabari ini dimaksudkan agar kita banyak membaca, menelaah, memerhatikan alam raya, serta membaca kitab yang tertulis dan tidak tertulis dengan rangka mempersiapkan diri terjun ke masyarakat serta menjadi manusia yang berilmu, beriman, bertaqwa dan dapat mengamalkan ilmu yang kita peroleh sesuai dengan ajaran agama Islam.⁶

Fungsi membaca dalam konsep pendidikan Islam menurut surat Al-‘Alaq ayat 1-5 adalah menambah pengetahuan intelektual dan menambah keimanan bahwa ilmu Allah SWT sangat luas dan pengetahuan manusia sangatlah sempit. Dengan sering membaca maka manusia akan menjadi manusia yang berilmu dan beriman.⁷ Oleh karena itu bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum anak belajar pengetahuan-pengetahuan lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat

⁵ Departemen Agama RI, *Al Hidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka* (Tangerang Selatan: P.T. Kalim, 2011).

⁶ Nia Nuraida and Lilis Nurteti, "Fungsi Membaca Dalam Konsep Pendidikan Islam (Studi Analisis Terhadap Tafsir Alquran Surat Al-‘Alaq Ayat 1-5 Dalam Tafsir Jâmi'Ul-Bayâni Fî Ta'wil Alqurân Karya Ath-Thabari)," *Jurnal Tarbiyat Al-Aulad* 1, no. 2 (2016): 75.

⁷ Nuraida and Nurteti.

memahami dengan baik serta anak siap untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun dengan orang lain.

Lembaga pendidikan sangat penting untuk dapat mengasah kemampuan bahasa dengan benar. Bahasa adalah alat komunikasi yang dapat digunakan secara lisan, tertulis, atau melalui penggunaan simbol (Santrock, 2007).⁸ Kemampuan berbahasa anak usia prasekolah akan tumbuh dan berkembang dengan pesat secara luas dan utuh (Morrison, 2012), sehingga bekal stimulasi bahasa bagi anak usia dini perlu dibina secara efektif agar dapat menjadi bekal di kemudian hari. Selama di sekolah, guru memiliki tugas untuk merangsang perkembangan anak. Keterampilan komunikasi anak terbagi menjadi dua yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif (Otto, 2015).⁹

Bahasa ekspresif sangat penting untuk perkembangan anak yang sehat. Bahasa ekspresif juga dapat mencegah perilaku agresif, memengaruhi IQ verbal dan kinerja selanjutnya, keberhasilan akademik, dan literasi (Laranjo & Bernier, 2013). Di sisi lain, bahasa ekspresif mengacu pada kemampuan anak untuk mengekspresikan dirinya tergantung pada pengamatan, perasaan atau emosinya. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat kategori keterampilan berbahasa yang dapat diurutkan berdasarkan perolehannya. Berbicara dan menulis dipandang sebagai kemampuan bahasa ekspresif,

⁸ Prima Suci Rohmadheny Sri Yuniati, "Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 60, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>.

⁹ Sri Yuniati.

sedangkan menyimak dan membaca dianggap sebagai keterampilan bahasa reseptif (Altnkaynak, 2019).¹⁰

Kemampuan bahasa ekspresif muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Kemampuan yang utama untuk dikembangkan diusia dini adalah kemampuan berbicara. Berbahasa ekspresif atau mengungkapkan bahasa bagi anak artinya bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.¹¹ Bahasa merupakan alat komunikasi yang utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Sehingga pengembangan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam bahasa ekspresif atau berbicara sangat penting dilakukan oleh guru sebagai pendidik karena pada masa ini perkembangan kemampuan berbahasa berjalan sangat cepat dan merupakan landasan bagi perkembangan selanjutnya.

Salah satu unsur yang mempengaruhi seberapa baik anak belajar adalah pemanfaatan sumber pengajaran. Menurut Sadiman, media berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim pesan dan khalayak yang

¹⁰ Amalia Husna and Delfi Eliza, "Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Family Education* 1, no. 4 (2021): 38–46, <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>.

¹¹ Asri Anggalia and Mila Karmila, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang," *Paudia* 3, no. 2 (2014): 133–59, <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/509/462>.

dituju.¹² Menurut Kozma, karakteristik utama media adalah teknologi yang digunakan yang mendefinisikan bentuk dan fungsinya. Di sisi lain, kata media secara harfiah diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar.¹³ Untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya, guru menggunakan media pembelajaran.¹⁴ Proses pembelajaran adalah ketika seorang guru mentransfer pengetahuan, informasi, dan materi kepada murid melalui alat atau media.¹⁵ Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu anak dalam belajar seraya bermain.

Media pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar anak. Sesuai dengan penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi dalam Mutiara Dwi Nawangwulan dkk bahwa media pembelajaran juga dapat membuat siswa senang, termotivasi, dan bersemangat untuk melanjutkan pendidikannya. Menurut Pratiwi bahwa media pembelajaran dapat memotivasi anak untuk belajar dan membantu mereka mencapai tujuan akademiknya.¹⁶ Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, pendidik harus mengedepankan suasana belajar yang terarah, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

¹² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD* (CV Jejak, 2021).

¹³ Nurfadhillah.

¹⁴ Mintohari Lely Arum Syah Puteri, "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar," *Jpgsd* 10, no. 7 (2022): 1541–51.

¹⁵ Ani Nur Aeni Mutiara Dwi Nawangwulan, Ratna Niken Anggraeni, Khoridatul Bahiyah, "Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10884–90.

¹⁶ Mutiara Dwi Nawangwulan, Ratna Niken Anggraeni, Khoridatul Bahiyah.

Memfaatkan media saat belajar adalah salah satu cara untuk membuatnya menyenangkan.¹⁷ Beberapa pakar, termasuk Komariyah salah satunya, percaya bahwa belajar sambil bermain game memiliki dua keuntungan: edukatif dan menarik. Penggunaan permainan di dalam kelas tentunya akan memotivasi siswa untuk berlatih dan memperhatikan pekerjaan akademik mereka sambil bersenang-senang.¹⁸ Pada anak usia dini bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi tumbuh kembang mereka.

Pada anak usia dini melalui permainan dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Baik guru maupun peserta didik dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran pada anak usia dini dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan permainan yang menarik. Koerstiowati (2015) mengatakan permainan merupakan sebuah media mengajar yang mampu mempengaruhi perkembangan anak dan membangkitkan semangat anak dalam proses pembelajaran.¹⁹ Monopoli menjadi salah satu bentuk permainan yang

¹⁷ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

¹⁸ Mutiara Dwi Nawangwulan, Ratna Niken Anggraeni, Khoridatul Bahiyah, “Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar.”

¹⁹ Yessi Koerstiowati, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri”,” *Ngancar Kanupaten Kediri. Kediri. Tersedia Di [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Paud/Article/Download/1586/1369/2017/01/25](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Paud/Article/Download/1586/1369/2017/01/25)*, 2015.

dapat memudahkan anak dalam memahami suatu pelajaran dan dapat membantu guru mengembangkan kemampuan anak didiknya.²⁰

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Monopoli merupakan permainan yang dapat dimodifikasi dan diubah aturan main serta alat yang digunakan untuk mengenalkan suatu pengetahuan umum pada anak. Permainan monopoli juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran.²¹ Adanya penggunaan media monopoli ini, guru dapat meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dan mencapai tingkat perkembangannya.²²

Fitriyawani (2013) menyatakan bahwa hasil penelitian sejumlah ahli yang menguji kelayakan media permainan monopoli sampai pada kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan salah satu media permainan yang dapat menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan, dan santai, serta memiliki kemampuan melibatkan siswa secara aktif dalam

²⁰ Savira Meidi, Gracia Mandira, and Rahmatun Nessa, "Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 7, no. 1 (2022): 19–29.

²¹ Meidi, Mandira, and Nessa.

²² Andi Ferawati Jafar and Ainun Mardia, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik," *Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 19–25.

kegiatan belajar mengajar untuk memecahkan masalah yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa.²³

Salah satu masalah yang sering muncul selama proses pembelajaran yaitu kurangnya menggunakan media pembelajaran bahasa ekspresif. Anak masih terlihat malu saat mengajukan maupun menjawab pertanyaan. Masih rendahnya kemampuan berbahasa ekspresif anak. Anak masih kurang percaya diri untuk mengungkapkan dan menyampaikan gagasan, pikiran, ide-ide, dan perasaan melalui kata-kata dan ekspresi saat berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru. Sependapat dengan penelitian Anastasia Ade Cyntia Dewi dkk bahwa kurangnya media pembelajaran membuat anak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.²⁴ Selaras dengan penelitian Rizka Amalia Badaruddin dkk, bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak masih rendah.²⁵ Sejalan dengan penelitian Asri Anggalia bahwa anak belum terbiasa mengungkapkan dan mengekspresikan pikiran maupun

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²³ Ika Septiana & Mei Fita Asri Untari Sri Suciati, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 175–88, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.

²⁴ Anastasia Ade Cyntia, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujjanti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 77–84, <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>.

²⁵ Syamsuardi Amalia, Badaruddin Rizka, Azizah Amal, "Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita Sorowako," *Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.

perasaannya sehingga anak masih diam saat diberikan pertanyaan, diminta mengungkapkan pikiran maupun perasaannya.²⁶

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan permainan yang menarik yang melibatkan anak secara aktif dalam proses bermain. Anak harus berbicara, mendengarkan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman. Sehingga memungkinkan mereka untuk berlatih menggunakan bahasa secara terus-menerus. Sesuai dengan penelitian Anastasia Ade Cyntia Dewi dkk bahwa media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan memiliki keunikan yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa.²⁷

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka diperlukannya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Pada penelitian ini penulis tertarik melakukan modifikasi permainan monopoli agar sesuai dengan anak usia dini dan memberikan edukasi yang diberi nama Monopoli Pintar (disingkat MOPIN). Media permainan Monopoli Pintar (MOPIN) adalah suatu permainan monopoli yang dikemas dalam bentuk banner dengan ukuran 2x2m sehingga anak bisa langsung bermain dalam monopoli tersebut.

²⁶ Anggalia and Karmila, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang."

²⁷ Cyntia, Tegeh, and Ujianti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini."

Pengembangan media ini dilakukan sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif untuk anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya menggunakan media pembelajaran bahasa ekspresif
2. Anak masih terlihat malu saat mengajukan maupun menjawab pertanyaan
3. Anak masih kurang percaya diri untuk mengungkapkan dan menyampaikan gagasan, pikiran, ide-ide dan perasaan melalui kata-kata dan ekspresi saat berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru
4. Diperlukan pengembangan media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yaitu: Pengembangan Monopoli Pintar (MOPIN) sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas penulis menyusun rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana media pembelajaran bahasa ekspresif untuk anak usia dini?
2. Mengapa permainan Monopoli Pintar (MOPIN) perlu diciptakan sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini?
3. Apa implikasi dari permainan Monopoli Pintar (MOPIN) sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini?

E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang efektif untuk bahasa ekspresif anak usia dini
2. Untuk menganalisis media pembelajaran yang efektif untuk bahasa ekspresif anak usia dini
3. Untuk menciptakan permainan Monopoli Pintar (MOPIN) sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini

Kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Temuan penelitian ini dapat berkontribusi pada pengetahuan di bidang bahasa ekspresif untuk anak usia dini.

2. Hasil penelitian dapat digunakan untuk membuat pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini.
3. Dengan menggunakan media Monopoli Pintar (MOPIN), peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terhadap bahasa ekspresif anak usia dini dengan menggunakan hasil penelitian sebagai bahan perbandingan.
4. Hasil penelitian berupa media Monopoli Pintar (MOPIN) dapat diterapkan oleh pendidik anak usia dini sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini.

F. Kajian Penelitian Yang Relevan

Sebuah penelitian ilmiah membutuhkan penelitian sebelumnya sebagai referensi. Diharapkan dengan studi yang bersangkutan, hasilnya akan lebih baik dari penelitian sebelumnya. Penulis mengambil judul “Pengembangan Permainan Monopoli Pintar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Untuk Anak Usia Dini”. Hasil-hasil penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut.

Pertama, Sri Yuniati, Prima Suci Rohmadheny, Pada Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 1 (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran metode bermain peran yang dilaksanakan dengan benar telah meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.²⁸

²⁸ Sri Yuniati, “Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak.”

Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak”. Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart dalam 2 siklus. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK ABA Tegalsari Banguntapan Bantul.

Kedua, Savira Meidi, Yuhasriati, Rosmiati, Israwati, Rahmi, Gracia Mandira, Rahmatun Nessa, Putu Rahayu Ujjianti, pada Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (Jim Paud), Vol.7, No.1, (2022) Februari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan monopoli yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid untuk pembentukan nilai karakter cinta tanah air anak usia dini. Hal ini berdasarkan hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh skor 100% dengan kriteria penilaian sangat valid dan hasil validasi media oleh ahli media memperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria penilaian sangat valid.²⁹ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media papan monopoli yang valid untuk pembentukan nilai karakter cinta tanah air anak usia dini.

²⁹ Meidi, Mandira, and Nessa, “Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini.”

Ketiga, Fianti Sari, I Made Suardana, M. Zainuddin, pada Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, Volume: 5 Nomor: 4 Bulan April Tahun 2020. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis Paired Samples Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 28.375 pada kelompok eksperimen. Nilai signifikansi 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0.05. Hasil ini membuktikan bahwa pendekatan saintifik efektif untuk pengembangan aspek bahasa ekspresif anak kelompok B di TK PGRI 1 Wagir.³⁰ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Quasy Eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan saintifik dalam pengembangan aspek bahasa ekspresif anak kelompok B di TK PGRI 1 Wagir.

Keempat, Ankica Jurkic, Simone E. Halliday, Tina Hascher, pada jurnal Penelitian Anak Usia Dini Kwartalan 64 (2023). Hasil pemodelan persamaan struktural mengungkapkan bahwa kompetensi sosial berhubungan positif dengan keterampilan bahasa ekspresif antara SLL dan keterampilan bahasa masyarakat reseptif antara DLL. Di antara DLL, baik keterampilan bahasa ekspresif maupun reseptif dalam bahasa warisan secara signifikan terkait

³⁰ Fianti Sari, I Made Suardana, and M. Zainuddin, “Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 4 (2020): 498, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13368>.

dengan kompetensi sosial, tetapi hubungan antara keterampilan reseptif dalam bahasa masyarakat dan kompetensi sosial tetap signifikan ketika bahasa warisan dan bahasa masyarakat dipertimbangkan dalam model yang sama. Temuan ini menyoroti pentingnya keterampilan bahasa dan promosi mereka untuk perilaku sosial yang positif di kalangan anak-anak.³¹ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Hubungan kompetensi bahasa dan sosial dari pelajar bahasa tunggal dan ganda usia prasekolah dan taman kanak-kanak di Swiss dan Jerman”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki hubungan antara bahasa dan kompetensi sosial di antara anak-anak yang belajar bahasa tunggal (SLL) dan ganda (DLL).

Kelima, Dwi Nur Meilani Maqfiroh, Khutobah, Luh Putu Indah Budyawati, pada Jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11. No.1 Mei 2020. Hasil pengembangan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator praktisi. Pembelajaran dikategorikan efektif dan anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase

³¹ Ankica Jurkic, Simone E. Halliday, and Tina Hascher, “The Relationship of Language and Social Competence of Preschool- and Kindergarten-Age Single and Dual Language Learners in Switzerland and Germany,” *Early Childhood Research Quarterly* 64, no. July 2022 (2023): 72–83, <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.02.003>.

di atas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik.³² Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak TK Kelompok B”. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan tipe Borg and Gall. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multiple intelligence pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember.

Keenam, Asri Anggalia, Mila Karmila, pada Jurnal Penelitian PAUDIA volume 3 nomor 2 (2014). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketercapaian indikator kinerja pada kondisi prasiklus sebesar 13,0%, siklus I mencapai 65,2% dan pada siklus II mencapai 91,3%. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media boneka tangan Muca (Moving Mouth Puppet) dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 01 Semarang.³³ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok A TK

³² Luh Putu Indah Budyawati. Dwi Nur Meilani Maqfiroh, Khutobah, “Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak TK Kelompok B,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2020): 65–74.

³³ Anggalia and Karmila, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang.”

Kemala Bhayangkari 01 Semarang”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan media boneka tangan Muca (Moving Mouth Puppet) pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari 01 Semarang.

Ketujuh, Rizka Amalia Badaruddin, Azizah Amal, Syamsuardi, pada Jurnal Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak berkembang.³⁴ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita Sorowako”. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian adalah Quasi Eksperimental Design terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen, dengan desain penelitian yaitu Non Equivalent control Group Design. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Mind Mapping terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Kedelapan, Anastasia Ade Cyntia Dewi, I Made Tegeh, Putu Rahayu Ujianti, pada Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 1, Number 2, Tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli pendidikan

³⁴ Amalia, Badaruddin Rizka, Azizah Amal, “Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita Sorowako.”

karakter yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah media yang dikembangkan dapat membantu anak untuk membentuk karakter pada anak usia dini.³⁵ Perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya, penelitian ini berjudul “Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini”. Jenis penelitian ini pengembangan (research and development (R&D) menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran monopoli pendidikan berbasis karakter (Mopeker) pada anak usia dini kelompok B.

G. Landasan Teori

1. Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Bahasa adalah salah satu sarana penting untuk ditingkatkan secara optimal karena melalui bahasa orang melakukan kontak interpersonal dan membangun hubungan (Gallagher,1993). Bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan. Badudu (1989) mendefinisikan bahasa sebagai alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang

³⁵ Cyntia, Tegeh, and Ujianti, “Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini.”

menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.³⁶ Dengan adanya bahasa, satu individu dengan individu lain akan saling terhubungkan melalui proses berbahasa.³⁷

Keterampilan berbahasa sering dikonseptualisasikan menjadi dua ranah, keterampilan reseptif dan keterampilan ekspresif. Keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif memungkinkan anak untuk memahami dan menanggapi orang lain dengan tepat untuk membangun hubungan yang positif dan timbal balik dan bertindak kompeten secara sosial. Kompetensi bahasa ekspresif yang kuat juga dapat menghambat kesulitan sosial. Kemampuan untuk mengungkapkan pikiran dan kebutuhan dalam interaksi sosial menangkalkan kesalahpahaman dengan teman sebaya dan pengasuh, mengurangi frustrasi dan konflik serta meningkatkan interaksi sosial.³⁸

Anak-anak dengan keterampilan bahasa ekspresif yang lebih besar mungkin lebih disukai oleh teman sebayanya, sedangkan anak-anak dengan keterampilan bahasa ekspresif yang lebih buruk cenderung diabaikan oleh teman sebayanya. Ketika anak-anak merasakan penolakan ini, akibatnya mereka mungkin menarik diri

³⁶ Nilawati Tadjuddin, "Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an" (Depok: Herya Media, 2014).

³⁷ Tadjuddin.

³⁸ Jurkic, Halliday, and Hascher, "The Relationship of Language and Social Competence of Preschool- and Kindergarten-Age Single and Dual Language Learners in Switzerland and Germany."

lebih jauh dari teman sebaya dan bahkan lebih bergantung pada orang dewasa, yang lebih mampu mengatasi kesulitan bahasa mereka (Gertner et al., 1994). Teori sosiokultural (Vygotsky, 1978), yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan sosial.³⁹

Crain juga memajukan teori interaksionisme yang berkaitan dengan perkembangan bahasa. Teori ini berpendapat bahwa interaksi kapasitas kognitif pelajar dan lingkungan bahasa menghasilkan pemerolehan bahasa. Pemerolehan bahasa terjadi sebagai hasil interaksi antara apa yang dimiliki orang yang sedang belajar secara internal dan apa yang mereka alami di lingkungan mereka. Dalam proses ini, memiliki masukan yang tepat sangat penting karena tanpanya, orang tidak akan dapat menguasai bahasa secara otomatis. Dengan kata lain, komunikasi antara orang dan lingkungannya mempengaruhi seberapa baik orang belajar bahasa (Crain, 2007).⁴⁰

Dengan demikian, bahasa bertindak sebagai alat sosial yang diperoleh hanya melalui interaksi dengan orang lain dan dapat memfasilitasi

³⁹ Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Al-Athfal* 2, no. 2 (2019): 62–69.

⁴⁰ William Crain, "Teori Perkembangan Konsep Dan Aplikasi," *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2007.

kompetensi sosial (Barnett et al., 2012; McCabe & Meller, 2004; Tomasello, 1992).⁴¹

Bahasa ekspresif adalah sejauh mana anak-anak mampu menggunakan kata-kata dan gerakan non-verbal untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.⁴² Kemampuan bahasa ekspresif tergolong dalam kemampuan bahasa yang artinya kemampuan berkomunikasi secara simbolis baik visual (menulis dan memberi tanda) maupun auditorik (mengutarakan perasaan secara lisan).⁴³ Kemampuan bahasa ekspresif muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Kemampuan yang utama untuk dikembangkan diusia dini adalah kemampuan berbicara. Berbahasa ekspresif atau mengungkapkan bahasa bagi anak artinya bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.⁴⁴

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOYOKARTHA

⁴¹ Jurkic, Halliday, and Hascher, "The Relationship of Language and Social Competence of Preschool- and Kindergarten-Age Single and Dual Language Learners in Switzerland and Germany."

⁴² W. Roger Mills-Koonced and Martha Cox Melissa A. Barnetta, Hanna Gustafsson, Min Deng, "Bidirectional Associations Among Sensitive Parenting, Language Development, and Social Competence," *Infant and Child Development* 18, no. 6 (2012): 238–54, <https://doi.org/10.1002/icd>.

⁴³ Fitri Hartanto, Hendriani Selina, and Saldi Fitra, "Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun," *Sari Pediatri* 12, no. 6 (2011): 386–90.

⁴⁴ Anggalia and Karmila, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang."

Menurut Fizal dalam penelitian Saputri dan Widiyati bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Pilihan kata yang dipakai saat berbicara akan berarti jika disertai ekspresi wajah, bahasa tubuh dan intonasi suara.⁴⁵ Bahasa ekspresif merupakan keahlian dalam mengekspresikan diri anak secara verbal.⁴⁶

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Ada dua tipe perkembangan berbicara anak: 1) Egocentric Speech, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monologi). Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya; 2) Socialized Speech, terjadi Ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi social anak. Berkenaan dengan hal tersebut, terdapat 5 bentuk socialized speech yaitu a) saling tukar

⁴⁵ Sri Widayati and Martha Citraningwulan Dwi Saputri, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A," *Jurnal PAUD Teratai* 05, no. 03 (2016): 91–94, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/15742>.

⁴⁶ P.A. Larasari, I.G. Bachtiar, and I. Jaya, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Dengan Autisme Melalui Media Lotto Bergambar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 9, no. 1 (2021): 105–12.

informasi untuk tujuan bersama, b) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, c) perintah, permintaan, ancaman, d) pertanyaan dan 5) jawaban.⁴⁷

Kemampuan ekspresif adalah dimana seseorang mampu mengungkapkan keinginan yang ingin disampaikan bisa melalui bahasa tubuh ataupun simbol-simbol yang sudah disepakati. Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan anak.⁴⁸ Gordon dan Browne dalam Dhieni menambahkan bahwa penguasaan berbahasa ekspresif adalah semakin seringnya anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan. Anak-anak yang fasih dalam kemampuan berbahasa lisan bisa mengkomunikasikan idenya dan mengajukan pertanyaan selama kegiatan pembelajaran.⁴⁹

Kemampuan bahasa ekspresif anak diusia 3-5 tahun menurut Steinberg dan Gleason termasuk dalam perkembangan kombinatori dimana anak sudah mampu berbicara secara teratur dan terstruktur,

⁴⁷ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006).

⁴⁸ Deliya Banondari, Sardona Dian, and Indihadi Resa, "Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi Di SPS Taam Annuur," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 3 (2022): 4860–65.

⁴⁹ Septi Fitriana, "Kurangnya Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia 5 Tahun Di Jl. Raden Fatah No 004 Rt 01 Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan. Selebar Kota Bengkulu," *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 309–21.

pembicaraannya dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya. Hal ini sesuai dengan Sugono yang menyatakan bahwa bahasa lisan atau bahasa ekspresif adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (Organ Of Speech) dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk akat dan susunan kalimat), dan kosakata.⁵⁰

Ruang lingkup materi bahasa pada PAUD dalam permendikbud nomor 7 tahun 2022 diturunkan dari bentuk deskripsi capaian perkembangan anak dalam STPPA diantaranya: Mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama, yang mencakup materi: (a) Mendapatkan informasi dilakukan melalui antara lain: percakapan, interaksi, kolaborasi, beragam media, serta eksplorasi fakta dan objek secara langsung di bawah bimbingan orang dewasa.

(b) Cara berkomunikasi yang mempengaruhi keterampilan untuk menghasilkan karya bersama orang lain dan menyampaikan

⁵⁰ Fitriana.

ide/informasi/maksud yang diinginkan; (c) Hubungan antara pesan visual yang tertuang dalam berbagai media dengan simbol alfabetis, suara, rangkaian kata, dan makna dari suatu kata; (d) Penggunaan ragam cara dan alat tulis sebagai media untuk mengekspresikan pikiran; dan (e) Minat, kegemaran, dan gairah pada bacaan yang ditumbuhkan melalui dukungan lingkungan yang kaya literasi, positif, dan bermakna.⁵¹

Berdasarkan permendikbud nomor 146 tahun 2014, indikator pencapaian bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun yaitu: 1) Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa, 2) Menceritakan gambar yang ada dalam buku, 3) Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat), 4) Bertanya menggunakan lebih dari dua kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana.⁵²

Pencapaian perkembangan bahasa ekspresif anak taman kanak-kanak kelompok A rentang usia 4-5 tahun dalam Permendiknas no. 58 tahun 2009 yaitu: 1) mengulang kalimat sederhana; 2) menjawab

⁵¹ Kemendikbudristek, “Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2022, 14.

⁵² Kementerian Pendidikan Nasional, “Permendikbud No 146 Tahun 2014,” 2014.

pertanyaan sederhana; 3) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.); 4) menyebutkan kata kata yang dikenal; 5) mengutarakan pendapat kepada orang lain; 6) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau tidak setuju; 7) menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.⁵³

Capaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada dimensi mengungkapkan bahasa ekspresif terdiri dari: (a) Mengulang kalimat sederhana; (b) Bertanya menggunakan kalimat yang benar; (c) Menjawab pertanyaan dengan tepat sesuai dengan pertanyaan; (d) Mengungkapkan perasaan yang menggunakan kata sifat (misalnya: nakal, baik, senang, pelit, berani, baik hati, jelek dsb); (e) Menyebutkan kosa kata yang telah dikenal; (f) Mengemukakan pendapatnya kepada orang lain; (g) Menyatakan alasan terhadap sesuatu hal yang diinginkan atau yang tidak diinginkan; (h) Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar; (i) Memperkaya perbendaharaan kata; (j) Berpartisipasi dalam suatu percakapan.⁵⁴

⁵³ Depdiknas, *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009).

⁵⁴ “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” 2014.



Gambar 1. 1 Indikator Pencapaian Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan untuk mengekspresikan keinginan, kebutuhan, perasaan dan pikiran kepada orang lain melalui komunikasi yang menggunakan lisan maupun

tulisan. Indikator pencapaian bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun yaitu: 1) Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa, 2) Menceritakan gambar yang ada dalam buku, 3) Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat), 4) Bertanya menggunakan lebih dari dua kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana.

b. Pentingnya Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Menurut Hurlock memacu kemampuan berbicara anak merupakan sesuatu yang penting. Kemampuan berbicara sangat mempengaruhi penyesuaian social dan pribadi anak. Pertama, anak yang pandai berbicara akan memperoleh pemuasan kebutuhan dan keinginan. Anak dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkannya kepada orang lain. Kedua, anak yang pandai berbicara memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak suka menjadi pusat perhatian sekitarnya. Ketiga, anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya.⁵⁵

⁵⁵ Elizabeth Hurlock, *Child Development Sixth Edition* (Jakarta: Erlangga, 1978).

Keempat anak yang pandai berbicara akan memperoleh penilaian baik, kaitannya dengan isi dan cara berbicara. Kelima, anak yang pandai berbicara akan memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif. Keenam, anak yang pandai berbicara biasanya mempunyai kemampuan akademik yang lebih baik. Ketujuh, anak yang pandai berbicara lebih mampu memberikan komentar positif. Kedelapan, anak yang pandai berbicara cenderung pandai mempengaruhi dan meyakinkan teman sebayanya. Hal ini mendukung anak sebagai pemimpin.⁵⁶

Suhartono mengemukakan bahwa anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa yakni mendengarkan dan berbicara, oleh karena itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresifnya. Pengembangan bicara anak yang dimaksud adalah usaha meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang dimasukinya. Pengembangan kemampuan bicara anak pada dasarnya merupakan program kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis dengan menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan gagasannya.⁵⁷

⁵⁶ Elizabeth Hurlock.

⁵⁷ Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005).

Upaya pengembangan kemampuan berbahasa yang dilakukan terhadap anak usia Taman Kanak-kanak menurut Direktorat Pembinaan TK dan SD dilakukan dengan tujuan sebagai berikut: 1) agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif; 2) agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain; 3) agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain; 4) agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.⁵⁸

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini. Bahasa ekspresif merupakan media komunikasi agar anak dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan sesuai dengan situasi yang dihadapi anak. Perkembangan kemampuan berbahasa ekspresif anak nantinya juga akan mempermudah dalam mengenali emosi anak. Jika kita sudah dapat mengenali emosi anak maka dapat dengan mudah menanggapi emosi tersebut.

⁵⁸ Direktorat Pembinaan TK dan SD, *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Permainan Di TamanKanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2007).

2. Alat Permainan Edukatif, Edutainment Dan Media Pembelajaran

a. Alat Permainan Edukatif

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai Pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain. Adang Ismail mengartikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk Pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.⁵⁹

Menurut Mayke alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁶⁰ Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

⁵⁹ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media, 2019).

⁶⁰ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018).

Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan.⁶¹ Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak (M. Fadlillah, 2017; Nur, 2013; Tejaningrum, 2014).⁶²

Permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak.⁶³ Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya.⁶⁴ Menurut Ariesta. R dalam Mukhtar alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek

⁶¹ Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20, <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>.

⁶² Herman Trimantara and Neni Mulya, "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 25-34, <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>.

⁶³ Trimantara and Mulya.

⁶⁴ Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro."

perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak, memiliki kemudahan dalam penggunaan alat bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak, membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya, memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.⁶⁵

Menurut Mayke dalam Uswatun Hasanah alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan

⁶⁵ Nurkamelia Mukhtar, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini," *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 4, no. 2 (2018): 125–38.

tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.⁶⁶

Menurut Soetjiningsih menyatakan bahwa syarat dalam membuat APE adalah sebagai berikut: 1) Aman 2) Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak 3) Desainnya harus jelas 4) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak 5) Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan. 6) Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas. 7) APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum. 8) APE harus tidak mudah rusak. 9) Yang perlu diperhatikan adalah bahwa materi alat permainan ramah lingkungan atau yang dapat di daur ulang dan tidak mengandung zat yang berbahaya misalnya toxid.⁶⁷

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak. Alat permainan edukatif memiliki beberapa

⁶⁶ Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro."

⁶⁷ Mukhtar, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini."

manfaat, diantaranya adalah mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat, mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak, lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman.

b. Edutainment

Kata edutainment bermula dari dua kata, yaitu education dan entertainment. Education berarti pendidikan, dan entertainment yang artinya ialah hiburan. Jika dilihat secara bahasa edutainment bisa diartikan yaitu pendidikan yang menyenangkan. Hamruni menyatakan bahwa edutainment yaitu menyimpulkan makna edutainment yakni proses pembelajaran yang menggunakan sistem lebih banyak bermain, yang dimana pembelajaran tersebut diselingi dengan proses bermain agar pembelajaran terlaksana membawa rasa senang kepada anak dan tidak membawa banyak ketakutan dan kekecewaan, karena dasar edutainment dibuat karena anak didik yang merasa jenuh dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran tersebut terlalu menegangkan bagi peserta didik.⁶⁸

⁶⁸ Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008).

Pembelajaran edutainment adalah pembelajaran yang memang sengaja dirancang bahwasanya untuk menjadikan anak didik dengan senang mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dan anak didik pun tidak merasa jenuh dengan apa yang disampaikan oleh guru atau bisa dikatakan lebih mengedepankan kesenangan dan penuh dengan kebahagiaan.⁶⁹ Prinsip dasar edutainment adalah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan.⁷⁰

Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Konsep edutainment berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.⁷¹ Dimana dijelaskan bahwa konsep ini dibuat untuk menjunjung tinggi tingkat keinginan belajar pada

⁶⁹ Adzroil Ula Al Etivali and Alaika M. Bagus Kurnia, "Pendidikan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 212–36.

⁷⁰ Syifa Fauziyah M. Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Eliyyil Akbar, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014).

⁷¹ M. Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Eliyyil Akbar.

anak-anak. Karena sekarang ini bisa dibilang susah untuk membuat anak-anak untuk bisa belajar dengan semangat.⁷²

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa edutainment adalah pembelajaran yang dirancang sebagai edukasi dan hiburan. Proses pembelajarannya menggunakan sistem lebih banyak bermain, yang dimana pembelajaran tersebut diselingi dengan proses bermain agar pembelajaran terlaksana membawa rasa senang kepada anak dan agar anak tidak merasa jenuh dengan apa yang disampaikan oleh guru.

c. Media Pembelajaran

Menurut terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku.⁷³ Heinich dkk menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.⁷⁴ Ibrahim dkk mengemukakan bahwa media

⁷² Etivali and Kurnia, “Pendidikan Pada Anak Usia Dini.”

⁷³ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (Mataram: Pustaka Abadi, 2017).

⁷⁴ Rudy Sumiharsono.

pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁷⁵

Secara umum media mempunyai kegunaan, diantaranya: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.⁷⁶

Latif menyatakan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa syarat, yaitu (1) Syarat edukatif, yang bermakna pembuatan media harus sesuai dengan program kegiatan belajar dan kurikulum PAUD, dan media harus sesuai dengan kaidah mengajar seperti sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat menstimulasi anak; (2) Syarat teknis, artinya media harus di rancang sesuai dengan fungsi sarana,

⁷⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016).

⁷⁶ Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*.

menggunakan bahan yang awet dan mudah didapat, dapat digunakan individu atau bahkan kelompok; dan (3) Syarat estetika, yaitu memiliki bentuk yang fleksibel, memiliki ukuran yang sesuai, serta memiliki kombinasi warna yang sesuai dan menarik.⁷⁷



Gambar 1. 2 Syarat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Syarat dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya (1) Syarat edukatif, yaitu media harus sesuai dengan program kegiatan belajar dan kurikulum PAUD, harus sesuai dengan kaidah mengajar dan dapat menstimulasi

⁷⁷ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2013).

anak; (2) Syarat teknis, artinya media harus di rancang sesuai dengan fungsi sarana, menggunakan bahan yang awet dan mudah didapat, dapat digunakan individu atau bahkan kelompok; dan (3) Syarat estetika yaitu memiliki bentuk yang fleksibel, memiliki ukuran yang sesuai, serta memiliki kombinasi warna yang sesuai dan menarik.

3. Permainan Monopoli

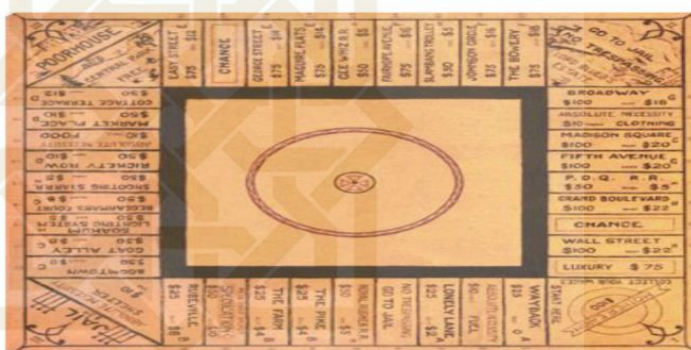
a. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company di New York*. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company di London* dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

⁷⁸Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah

⁷⁸ M Husna, "Permainan Tradisional Indonesia: Untuk Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban," *Jakarta: Andi Publisher*, 2016.

satunya adalah yang disebut Auction Monopoly atau kemudian disingkat menjadi Monopoly. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.



Gambar 1. 3⁷⁹Papan Media Permainan Game Monopoli Lizzie Megie Tahun 1904.

b. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli merupakan permainan papan yang dilakukan menggunakan dadu dan peraturan tertentu yang bertujuan untuk menguasai semua petak (Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, 2017; Jamilah, 2015; Ulfa & Rozalina, 2019).⁸⁰ Menurut Surti Rahayu (2016) dalam

⁷⁹ Nabilah Yusra, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini,” *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (Uinfas) Bengkulu*, 2022.

⁸⁰ Cynthia, Tegeh, and Ujianti, “Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini.”

penelitian Rabihatun Adawiyah et al, monopoli adalah suatu permainan papan yang paling laris penjualannya di dunia, dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu sebelumnya.

Menurut Dedek Irwan (2017) dalam penelitian Rabihatun Adawiyah et al, monopoli adalah salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai papan permainan dan mengumpulkan kekayaan melalui lemparan dadu yang sudah disediakan. Permainan monopoli ini biasanya dimainkan lebih dari dua orang, dan dimainkan sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan.⁸¹ Permainan monopoli itu sendiri adalah permainan yang menggunakan sehelai karton yang diberi bingkai kotak dan didalam kotak-kotak tersebut terdapat gambar dan tulisan yang memberi informasi tentang apa yang harus dilakukan oleh orang yang pion permainannya jatuh pada kotak tersebut. Di samping itu permainan ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu yang

⁸¹ Rabihatun Adawiyah et al., “Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Golden Age* 6, no. 1 (2022): 313–22, <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5775>.

berisi pesan atau perintah atau hadiah. Untuk memainkan permainan ini dilengkapi dengan sebuah dadu.⁸²

c. Manfaat dan Kelebihan Permainan Monopoli

Manfaat permainan Monopoli pada umumnya adalah dapat menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.⁸³ Manfaat media pembelajaran monopoli adalah untuk membantu anak memperoleh keterampilan, mendapatkan informasi mengenai pembelajaran, memperkuat pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan. Media pembelajaran monopoli memiliki banyak manfaat untuk anak yaitu anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan media monopoli yaitu dapat menambah minat belajar siswa (Al Habib et al., 2022; Ramadhani et al., 2017).⁸⁴

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) pembelajaran yang dilakukan lebih menarik; (2) permainan ini memiliki banyak

⁸² Kasman Purba, *Motivasi Siswa Dalam Membaca Rendah Gunakan Kuis Permainan Monopoli* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019).

⁸³ M Fadlillah, "Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini," *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 04, no. 1 (2016): 9–23.

⁸⁴ Cyntia, Tegeh, and Ujianti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini."

komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran anak untuk merapihkan kembali setelah menggunakan; (3) dapat dimainkan lebih dari 2 pemain; (4) dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tahu; (5) melatih daya serap pemahaman dari orang lain; (6) interaksi lebih mudah; (7) meningkatkan partisipasi anak.⁸⁵ Adanya penggunaan media papan monopoli ini, guru dapat meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dan mencapai tingkat perkembangannya.⁸⁶

4. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

⁸⁵ Meidi, Mandira, and Nessa, "Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini."

⁸⁶ Jafar and Mardia, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik."

negara.⁸⁷ Prayitno (Suryana, 2013) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan wahana bagi pengembangan manusia.⁸⁸ Pendidikan adalah suatu hal yang harus kita pahami yang didalamnya ada suatu proses belajar mengajar yang dimana ada seorang guru dan beberapa murid.⁸⁹

Dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2023 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹⁰

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.⁹¹ The National for the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁸⁷ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

⁸⁸ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016).

⁸⁹ Etivali and Kurnia, “Pendidikan Pada Anak Usia Dini.”

⁹⁰ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

⁹¹ Machmudah Andri Kurniawan, Ayu Reza Ningrum, Uswatun Hasanah, Novian Riskiana Dewi, Mas’ud Muhammadiyah, Nungky Kurnia Putri, Hadisa Putri, Loeziana Uce, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Padang: PT. Global Eksekutif, 2023).

delapan tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik dirumah ataupun institusi luar.⁹²

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹³ Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak.⁹⁴

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

⁹² Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*.

⁹³ Kementerian Pendidikan Nasional, "Permendikbud No 146 Tahun 2014."

⁹⁴ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*.

b. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik suka bergerak (tidak suka diam), mempunyai rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.⁹⁵ *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini (*early childhood*) merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Bacharuddin Musthafa (2022) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun.⁹⁶

Masa usia dini juga disebut sebagai masa yang rentan. Rentan terhadap berbagai rangsangan yang diberikan. Jika rangsangan yang diberikan baik, maka anak akan menjalani tumbuh kembang yang baik, namun jika diberikan rangsangan yang buruk maka sudah dipastikan anak akan mengalami hambatan tumbuh kembang. Hal yang sama juga disampaikan oleh Susanto (2017) bahwa periode usia dini merupakan periode yang paling penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek tumbuh kembang lainnya, artinya

⁹⁵ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.

⁹⁶ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*.

keterlambatan tumbuh kembang anak pada masa ini akan mengakibatkan terhambatnya tumbuh kembang anak di masa selanjutnya.⁹⁷

Anak usia dini dikenal dengan cara belajar yang unik, yaitu bermain sambil belajar. Hal ini juga disampaikan oleh Khairi (Syifaузakia at al 2021) bahwa anak usia dini memiliki karakter yang sangat khas, yaitu (1) Unik, yang berarti anak memiliki sifat yang berbeda satu sama lain; (2) Egosentris, artinya anak hanya memandang sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; (3) Aktif dan energik, artinya anak senang melakukan berbagai aktivitas seolah-olah tidak pernah merasa lelah; (4) Rasa ingin tau yang tinggi dan antusias terhadap hal baru, artinya anak senang melihat dan mempelajari hal baru; (5) Eksploratif, artinya anak senang menjelajah; (6) Spontan, artinya anak merefleksikan perasaan dan pikirannya secara terang-terangan tanpa ada yang disembunyikan; (7) Imajinatif, artinya fikiran anak penuh dengan khayalan; (8) Mudah frustrasi artinya mudah kecewa dengan sesuatu yang dihadapi.

(9) Kurang pertimbangan, artinya anak akan berbuat sesuatu tanpa mempertimbangkan akibatnya; (10) Konsentrasi yang singkat, artinya anak akan mudah bosan jika melakukan sesuatu; (11)

⁹⁷ Susanto.

Bergairah dalam belajar, artinya anak suka melakukan berbagai aktivitas; (12) Menunjukkan minat kepada teman, artinya anak menunjukkan minat untuk bermain bersama teman; (13) Suka meniru, artinya anak akan meniru apapun yang mereka lihat; dan (14) Anak suka bermain, artinya anak menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain, dan anak bermain sambil belajar.⁹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakter yang sangat khas dan unik. Anak usia dini merupakan peniru ulung artinya anak akan meniru apapun yang mereka lihat. Anak usia dini juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksperimen, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara. Anak senang melakukan berbagai aktivitas seolah-olah tidak pernah merasa lelah yang artinya anak usia dini itu aktif dan energik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁹⁸ Bambang Syifauzakia, Ariyanto and Yeni Aslina, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Literasi Nusantara, 2021).

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa ekspresif untuk anak usia dini didesain menarik yang melibatkan anak secara aktif dalam proses bermain. Anak harus berbicara, mendengarkan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman. Sehingga memungkinkan mereka untuk berlatih menggunakan bahasa secara terus-menerus.
2. Memahami pentingnya bahasa ekspresif pada anak usia dini sehingga diciptakan media pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa ekspresif yang bernama Monopoli Pintar (MOPIN) yang dapat memberikan dukungan dan edukasi yang tepat dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak. Memberikan kesempatan untuk berbicara, berkomunikasi dan berinteraksi serta merespon secara positif untuk mendukung perkembangan bahasa ekspresif yang sehat pada anak-anak.
3. Permainan Monopoli Pintar (MOPIN) mampu menarik minat anak dalam kegiatan belajar sambil bermain. Permainan Monopoli Pintar (MOPIN) ini

dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran kepada para praktisi atau peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini. Adapun saran yang peneliti berikan antar lain:

1. Bagi para praktisi pendidikan, permainan Monopoli Pintar (MOPIN) ini dapat digunakan sebagai media tambahan untuk membantu mengajarkan bahasa ekspresif untuk anak usia 4-5 tahun. Agar anak dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide-ide mereka, membantu untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi informasi, dan memahami dunia di sekitar mereka.
2. Bagi para peneliti, produk permainan Monopoli Pintar (MOPIN) ini baru dibuat sampai tahap pengembangan saja dan baru diujicoba secara terbatas belum diimplementasikan secara menyeluruh ke sekolah PAUD lainnya. Sehingga sangat disarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai permainan Monopoli Pintar (MOPIN) secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Rabihatun, Rohyana Fitriani, Zuhut Ramdani, and Eva Mupira Hardian. "Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Golden Age* 6, no. 1 (2022): 313–22. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5775>.
- Amalia, Badaruddin Rizka, Azizah Amal, Syamsuardi. "Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita Sorowako." *Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.
- Andri Kurniawan, Ayu Reza Ningrum, Uswatun Hasanah, Novian Riskiana Dewi, Mas'ud Muhammadiyah, Nungky Kurnia Putri, Hadisa Putri, Loeziana Uce, Machmudah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: PT. Global Eksekutif, 2023.
- Anggalia, Asri, and Mila Karmila. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang." *Paudia* 3, no. 2 (2014): 133–59. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/509/462>.
- Banondari, Deliya, Sardona Dian, and Indihadi Resa. "Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi Di SPS Taam Annuur." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 3 (2022): 4860–65.
- Crain, William. "Teori Perkembangan Konsep Dan Aplikasi." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2007.
- Cyntia, Anastasia Ade, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujianti. "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>.
- Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Departemen Agama RI. *Al Hidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*. Tangerang Selatan: P.T. Kalim, 2011.

- Depdiknas. *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2009.
- Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*. Jakarta, 2015.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Permainan Di TamanKanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Dwi Nur Meilani Maqfiroh, Khutobah, Luh Putu Indah Budyawati. “Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak TK Kelompok B.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2020): 65–74.
- Elizabeth Hurlock. *Child Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Etivali, Adzroil Ula Al, and Alaika M. Bagus Kurnia. “Pendidikan Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 212–36.
- Fadlillah, M. “Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini.” *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 04, no. 1 (2016): 9–23.
- Fitriana, Septi. “Kurangnya Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia 5 Tahun Di Jl. Raden Fatah No 004 Rt 01 Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan. Selebar Kota Bengkulu.” *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 309–21.
- Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018.
- Hamruni. *Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Hartanto, Fitri, Hendriani Selina, and Saldi Fitra. “Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun.” *Sari Pediatri* 12, no. 6 (2011): 386–90.

- Hasanah, Uswatun. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>.
- Husna, Amalia, and Delfi Eliza. "Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Family Education* 1, no. 4 (2021): 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>.
- Husna, M. "Permainan Tradisional Indonesia: Untuk Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban." *Jakarta: Andi Publisher*, 2016.
- Isna, Aisyah. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Al-Athfal* 2, no. 2 (2019): 62–69.
- Jafar, Andi Ferawati, and Ainun Mardia. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2017): 19–25.
- Jurkic, Ankica, Simone E. Halliday, and Tina Hascher. "The Relationship of Language and Social Competence of Preschool- and Kindergarten-Age Single and Dual Language Learners in Switzerland and Germany." *Early Childhood Research Quarterly* 64, no. July 2022 (2023): 72–83. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.02.003>.
- Kemendikbudristek. "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah." *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2022, 14.
- Kementerian Pendidikan Nasional. "Permendikbud No 146 Tahun 2014," 2014.
- Koerstiowati, Yessi. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri." *Nganvcar Kanupaten Kediri. Kediri. Tersedia Di Http://Ejournal. Unp. Ac. Id/Index. Php/Paud/Article/Download/1586/1369/2017/01/25*, 2015.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera, 2016.

- Larasari, P.A., I.G. Bachtiar, and I. Jaya. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Dengan Autisme Melalui Media Lotto Bergambar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 9, no. 1 (2021): 105–12.
- Lely Arum Syah Puteri, Mintohari. "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 7 (2022): 1541–51.
- M. Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wantini, Eliyyil Akbar, Syifa Fauziyah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- M. Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 2019.
- Meidi, Savira, Gracia Mandira, and Rahmatun Nessa. "Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 7, no. 1 (2022): 19–29.
- Melissa A. Barnetta, Hanna Gustafsson, Min Deng, W. Roger Mills-Koonced and Martha Cox. "Bidirectional Associations Among Sensitive Parenting, Language Development, and Social Competence." *Infant and Child Development* 18, no. 6 (2012): 238–54. <https://doi.org/10.1002/icd>.
- Mukhtar Latif. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Mukhtar, Nurkamelia. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 4, no. 2 (2018): 125–38.
- Muliawan, I Gst Ngurah Pt, M.G Kristiantari, Rini, and I Ngh Suadnyana. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Model Time Token Berbantuan Media Audio Visual Pada Anak." *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 1 (2016): 1–11.
- Mutiara Dwi Nawangwulan, Ratna Niken Anggraeni, Khoridatul Bahiyah, Ani Nur Aeni. "Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10884–90.

- Nuraida, Nia, and Lilis Nurteti. "Fungsi Membaca Dalam Konsep Pendidikan Islam (Studi Analisis Terhadap Tafsir Alquran Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 Dalam Tafsir Jâmi'Ul-Bayâni Fî Ta'wîl Alqurân Karya Ath-Thabari)." *Jurnal Tarbiyat Al-Aulad* 1, no. 2 (2016): 75.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*. CV Jejak, 2021.
- "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," 2014.
- Purba, Kasman. *Motivasi Siswa Dalam Membaca Rendah Gunakan Kuis Permainan Monopoli*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Mataram: Pustaka Abadi, 2017.
- Sari, Fianti, I Made Suardana, and M. Zainuddin. "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 4 (2020): 498. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13368>.
- Sri Suciati, Ika Septiana & Mei Fita Asri Untari. "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 175–88. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.
- Sri Yuniati, Prima Suci Rohmadheny. "Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suhartono. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.

- Sujiono, Y. N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Syifaузakia, Ariyanto, Bambang, and Yeni Aslina. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara, 2021.
- Tadjuddin, Nilawati. “Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur’an.” Depok: Herya Media, 2014.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Trimantara, Herman, and Neni Mulya. “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.
- Widayati, Sri, and Martha Citraningwulan Dwi Saputri. “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A.” *Jurnal PAUD Teratai* 05, no. 03 (2016): 91–94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/15742>.
- Yusra, Nabilah. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini.” *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (Uinfas) Bengkulu*, 2022.