

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BUAH
(MOBU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada
Prodi PG PAUD



OLEH :

JENICA YULIA MEINTIKA

NPM: 19.1.01.11.0017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

JENICA YULIA MEINTIKA

NPM: 19.1.01.11.0017

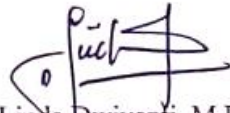
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BUAH (MOBU) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

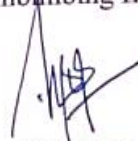
Tanggal: 19 Januari 2023

Pembimbing I



Linda Dwiyantri, M.Pd.
NIDN. 0707079101

Pembimbing II



Veny Iswantinirgtvas, M.Psi.
NIDN. 0704118202

Skripsi oleh:

JENICA YULIA MEINTIKA

NPM: 19.1.01.11.0017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BUAH (MOBU
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6
TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

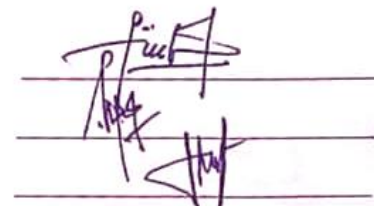
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Linda Dwiyanti, M.Pd.
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
3. Penguji II : Dr.Dema Yulianto, M.Psi



Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Jenica Yulia Meintika
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 25 Mei 2001
NPM : 19.1.01.11.0017
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Desember 2022



Yang Menyatakan

JENICA YULIA MEINTIKA

NPM: 19.1.01.11.0017

MOTTO:

“Jangan pernah mengeluh atas apa yang terjadi dalam hidupmu, Karena Allah selalu tahu yang terbaik untukmu. Bersyukurlah walau hanya untuk setetes embun yang kau teguk hari ini, karena banyak hikmah yang dapat kau pelajari dari sebuah kesyukuran”

Kupersembahkan karya ini buat:

Diriku sendiri, suamiku tercinta, dan kedua orang tua ku tersayang, serta pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satupersatu. Terima kasih telah membantu dan menyemangati saya agar skripsi ini dapat terselesaikan.

Abstrak

Jenica Yulia Meintika Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2019

Kata Kunci: Media pembelajaran, media permainan Monopoli Buah (MOBU), kemampuan kognitif.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) yang layak digunakan untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Ngnajuk.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan menggunakan prosedur pengembangan modifikasi dan model Borg and Gall. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif. Pada tahap uji coba kelompok kecil hanya menggunakan 8 anak, uji coba kelompok besar menggunakan 16 anak.

Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes, nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data berdistribusi dengan normal. Sehingga model pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) mendapatkan nilai uji distribusi normal. Bahkan dari segi kemudahan dan kemenarikan pun memperlihatkan hasil persentase sebanyak 95%. Maka dari itu media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG-PAUD FKIP Universitas PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada;

1. Dr. Zainal Afandi, M.P.d. selaku Rektor Universitas PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.P.si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD.
4. Linda Dwiyantri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Veny Iswantiningtyas, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi PG-PAUD yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik dan penuh berkah.
7. Kepada Saudara ku dan kedua Orang Tua tercinta Bapak Minto dan Ibu Lis yang telah membesarkan dan mendidik penulis untuk terus berjuang dan berkarya.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, Desember 2022

JENICA YULIA MEINTIKA

NPM: 19.1.01.11.0017

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PEGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini	10

3. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
. 10
4. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAU)
.. 11

B. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif
. 12
2. Teori Perkembangan Kognitif
. 12
3. Tahap-tahapan Perkembangan Kognitif
13
4. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif
14
5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .. 15
6. Pentingnya Kemampuan Kognitif Pada Anak
. 15

C. Permainan Monopoli

1. Pengertian Permainan Monopoli 16
2. Sejarah Permainan Monopoli 17

D. Monopoli Buah (MOBU)

1. Pengertian Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) .
..... 18
2. Prinsip-prinsip media permainan Monopoli Buah
(MOBU) 19
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media
..... 20
4. Kegunaan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)
..... 20
5. Kelebihan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)
..... 21
6. Kekurangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)

.....	21
7. Contoh gambar Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	22
8. Alat dan Bahan	24
9. Langkah-langkah pembuatan	25
10. Langkah-langkah permainan	26
E. Kajian Peneliti Terdahulu	28
F. Kerangka berfikir	30
G. Hipotesis Penelitian	32

BAB II I : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	38
D. Uji Coba Model/Produk	
1.Desain Uji Coba	39
2.Subjek Uji Coba	39
E. Validasi Model/Produk	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	
1.Pengembangan Instrumen	41
2.Validasi Instrumen	45
G. Teknik Analisis Data	45

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPERESTASI DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Studi Pendahuluan	
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	49
2.	Desain Awal (draf) Model	51
B.	Pengujian Model Terbatas	
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	51
2.	Interprestasi Hasil Uji Validasi	54
3.	Uji Coba Lapangan	55
4.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	57
C.	Pengujian Model Perluasan	58
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A.	Simpulan	64
B.	Implikasi	65
C.	Saran-saran	66
Daftar Pustaka	68
Lampiran-lampiran	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir	31
Tabel 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D)	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli materi	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ahli media	44
Tabel 3.4 Keterangan Kriteria Ketuntasan	46
Tabel 4.1 Subjek penelitian	48
Tabel 4.2 Penilaian oleh ahli materi terhadap produk media permainan Monopoli Buah (MOBU)	52
Tabel 4.3 Penilaian oleh ahli media terhadap produk media permainan Monopoli Buah (MOBU)	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi ahli materi dan ahli media sebelum dan sesudah di revisi	54
Tabel 4.5 Pretes dan postes uji coba terbatas	55
Tabel 4.6 Uji Normalitas.	56
Tabel 4.7 Uji Wilcoxon	57
Tabel 4.8 Pretes dan postes uji coba luas	58
Tabel 4.9 Uji Normalitas.	59
Tabel 4.10 Uji Paired Sampel Test.	60
Tabel 4.11 Hasil Validasi Aspek Kemudahan dan Kemenarikan	62

DAFTAR GAMBAR

2.1 Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	22
2.2 Dadu Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	22
2.3 Pion Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	22
2.4 Kartu Hak Milik Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	23
2.5 Kartu Pertanyaan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	23
2.6 Kartu Tantangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	23
2.7 Uang Mainan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	24
2.8 Miniatur Buah Media Permainan Monopoli Buah (MOBU)	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I	74
Lampiran 2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media II	78
Lampiran 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi I	81
Lampiran 4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi II	85
Lampiran 5 Lembar Validasi Kemudahan dan Kemenarikan Guru Kelompok B	89
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	91
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	92
Lampiran 9 Kartu Bimbingan	94
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Ptoposal Skripsi	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

AUD atau yang lebih dikenal dengan anak usia dini ialah seorang anak yang masih berada pada usia 0-6 tahun, anak di usia tersebut sedang mengalami proses pertumbuhan dan juga perkembangan. Sehingga anak di usia 0-6 tahun memiliki potensi yang besar, dan perlunya dikembangkan bahkan diarahkan sesuai minat bakat pada anak tersebut (Pratiwi, 2017). Pada usia ini anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan stimulus dari lingkungan sekitar anak, baik orang tua, teman, keluarga, dan juga guru. Semua rancangan stimulus yang diberikan kepada anak sangat memiliki kontribusi yang besar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak kedepannya. Maka dari itu saat ini merupakan saat yang tepat untuk meletakkan berbagai aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, gerakmotorik. Karena pada saat ini anak mudah menerima berbagai rangsangan stimulus dari lingkungan sekitarnya, yang akan memiliki kontribusi besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak kedepannya.

Untuk mengembangkan dan memberikan rancangan stimulus pada anak, dibutuhkan suatu lembaga pendidikan, yaitu PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering dikenal dengan istilah PAUD tersebut merupakan suatu lembaga pendidikan yang diadakan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak. Salah satunya untuk perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, dan untuk memberikan rancangan stimulus perkembangan pada anak usia dini (Fauzi, 2018). Maka dari itu pentingnya pendidikan anak usia dini atau PAUD, selain untuk memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan bagi anak, juga menekankan pada aspek-aspek perkembangan pada anak. Aspek-aspek perkembangan anak ini

sangat penting dikembangkan lagi, terutama pada aspek kognitif yang akan dibentuk dan dikembangkan sesuai tahapan cara berpikir dan usia pada anak.

Perkembangan kognitif pada anak sudah mulai muncul dan terbawa sejak anak lahir hingga dewasa. Perkembangan kognitif itu sendiri diartikan sebagai tahapan-tahapan perubahan yang terjadi ketika seseorang mulai untuk memahami, mengetahui dan mengolah informasi yang telah didapatkan, dan bagaimana anak bisa memecahkan suatu permasalahan. Dengan kemampuan kognitif ini anak bisa mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga bisa dijadikan dasar bagi pengetahuan mereka, serta akan berubah lebih maju dan rumit (Mu'min, 2013). Apa pun pengalaman yang sudah dilakukan oleh anak, pasti mengandung sesuatu hal yang unik dan harus didukung oleh struktur kognitif yang dimiliki oleh anak. Setiap pengalaman mengandung sesuatu yang unik yang harus didukung oleh struktur kognitif pada anak. Dengan melalui interaksi antar lingkungan sekitar, sehingga struktur kognitif pada anak akan berubah dan bisa berkembang lagi secara pesat, sesuai pengalaman yang telah dilakukan anak.

Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini atau PAUD sangat memerlukan media permainan untuk kelancaran proses pembelajaran. Sehingga bisa tercapainya aspek perkembangan kognitif, bahkan juga menarik minat dan rasa ingin tahu anak sesuai pada tahapan usianya. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini agak berbeda, apabila dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan di perguruan tinggi. Media pembelajaran di taman kanak-kanak menurut Rolina & Muhyidin, (2014) terdiri atas tiga jenis yaitu: yang pertama ada lembar kerja anak (LKA), yang kedua ada alat peraga pembelajaran (APP) serta yang terakhir ada alat permainan edukatif (APE).

Proses pengembangan media pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap pengembangan. Ketiga tahap pengembangan tersebut meliputi desain, prinsip media pembelajaran, serta evaluasi (Latif, Zulkhairina, Zubaidah, & Afandi, 2013).

Media pembelajaran ialah salah satu faktor yang ikut serta menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mendukung anak serta pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran menggunakan capaian perkembangan anak dan kompetensi dasar anak. Sehingga itu pendidik harus lebih kreatif dalam menciptakan media permainan bagi anak dan membuat suasana belajar menjadi nyaman, sehingga dengan media pembelajaran mendukung untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran (Series, 2020). Keberhasilan dan kelancaran suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh seorang guru, selain tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan juga tergantung pada perangkat media pembelajaran yang digunakan juga (Zaini & Dewi, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh observer pada lembaga pendidikan TK Dharma Wanita Bareng yang berada di Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, bahwa kemampuan kognitif anak terutama anak berusia 5-6 tahun belum bisa terlihat secara maksimal ketika kegiatan pembelajaran tentang perkembangan kemampuan kognitif diberikan, mulai dari memecahkan suatu permasalahan, berpikir secara logis dan juga berpikir simbolik. Pada saat peneliti melakukan tindakan observasi, disini terlihat pada saat pembelajaran, aspek kognitif dirasa kurang berkembang secara optimal. Dari hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan dengan guru kelompok B diketahui bahwa kemampuan memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan berpikir simbolik dirasa masih jauh dari harapan. Karena sebelumnya guru menerapkan model pembelajaran masih secara konvensional, dimana pembelajaran tersebut

masih menggunakan gambar pada lembar kerja anak dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Sehingga hal tersebut membuat anak menjadi kehilangan minat, cepat merasa bosan, serta beberapa anak mengambil keputusan untuk bermain sendiri.

Untuk menstimulasi aspek perkembangan yang dirasa masih kurang pada anak, membutuhkan berbagai metode yaitu salah satunya bisa dengan belajar sambil bermain, karena anak usia dini lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain. Bermain juga membuat anak menjadi merasa senang dan mengeluarkan energi yang positif, sehingga dari bermain anak bisa memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan yang belum pernah anak dapatkan. Dan perlu didukung dengan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung.

Sebelum memecahkan permasalahan, penelitian ini berpedomankan kepada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan menurut (Kasus et al., 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini” dan juga penelitian menurut (Ayuningtyas et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan dua peneliti terdahulu yang saya gunakan sebagai acuan tersebut, kemudian saya mengembangkan suatu media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, dan bisa terpecahkannya permasalahan yang peneliti hadapai saat ini. Monopoli Buah (MOBU) memiliki berbagai komponen dan aturan yang disederhanakan, dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian, dari media permainan Monopoli Buah (MOBU) anak dapat mengenal nama buah-buahan, warna, bentuk, jenis dan tekstur

yang akan menumbuhkan rasa semangat belajar anak, bahkan juga memberikan peluang kepada anak untuk berimajinasi, mengajak anak untuk berpikir logis dan simbolik, bahkan juga mengajak anak untuk memecahkan suatu masalah dengan memperoleh pengalaman dalam belajar, sehingga menghasilkan hasil belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif lebih meningkat.

Berdasarkan dari ulasan permasalahan ulasan diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini belum berkembang secara optimal.
2. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif kurang bervariasi sehingga anak cepat merasa bosan
3. Metode pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pembatasan masalahnya adalah Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagaimana di bawah ini:

1. Bagaimana pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?

2. Bagaimana kelayakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat di ambil manfaatnya secara teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberi peningkatan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media yang menarik untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

Untuk membantu anak usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita Bareng dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

b. Bagi Guru

1) Di gunakan untuk menamabah wawasan guru pendidik TK Dharma Wanita Bareng dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

2) Untuk meningkatkan kreativitas guru pendidik TK Dharma Wanita Bareng melalui media permainan Monopoli Buah (MOBU).

c. Bagi Lembaga TK

Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas TK Dharma Wanita Bareng melalui media media permainan Monopoli Buah (MOBU).

DAFTAR PUSTAKA

Ayuningtyas, M., CENDEKIA, N. S.-J. C., & 2022, undefined. (2022).

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5.

Journal.Upy.Ac.Id, 02(02), 5–6.

<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>

B, I. B. A., Kognitif, A. K., & Kognitif, P. K. (2012). *Teori Pengertian Kemampuan Kognitif*. 15–45.

Budyawati, L. P. I. (2020). Penerapan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX35 Patrang, Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 14(2), 373–381.

<https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>

Faizi, M. F., DIRSECIU, P., Robinson, J. R., DIRSECIU, P., Freund, H., Bergbau, V. B. B., DIRSECIU, P., Aqüicultura, P. D. E. P. E. M., Donalek, J. G., Soldwisch, S., Coesão, E. D. E., Moreira, M. A., Fernandes, R. F., Federal, U., Catarina, D. S. E. S., Gerais, D., Silva, S. da, Learning, B. T., Baxto, W., ... Jose Perona, J. (2017). perkembangan anak usia dini.

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402.

<https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>

Handayani, W., & Zahro, I. F. (2022). *PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN DENGAN MEDIA MONOPOLI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 6(3), 258–262.

Hasyim, S. L. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam

Oleh : Sukarno L. Hasyim 1. *Journal Lentera : Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi, Vol 13 No., 69–77.*

Kasma, Amzal Adam, N. A. (2018). Mopeker (Monopoli Pendidikan Karakter) Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran, 4(2), 701–711.*

Kasus, S., Plus, R., Bengkulu, J. K., Kepada, D., Tarbiyah, F., Universitas, T., Negeri, I., Sukarno, F., Sebagian, M., Guna, P., & Gelar, M. (2022). *Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.*

Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib, 6(1), 89–99.* <https://ejournal.iainkendari.ac.id>

Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 82–90.* <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>

Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(1), 42–50.* <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>

Prasetyo, I. (2012). The Use of Patient-Controlled. *PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta.*

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1), 19.* [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 3(1), 47–56.*

- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Series, W. (2020). *Digital Repository Universitas Jember HIPOSPADIA Digital Repository Universitas Jember*. 5(9), 65–74.
- Srirahayu, R. R. Y., & Arty, I. S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yanti, F., & Anggraini, N. (2015). Monopoly Game Smart. *Article*, 36–67. <https://media.neliti.com/media/publications/80227-ID-pengaruh-mediapembelajaran-monopoly-gam.pdf>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34.

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022

CUCU_ELIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-
PPG_UPI.pdf

Zamrodah, Y. (2016). *kemampuan kognitif*. 15(2), 1–23.

Zubaidah, S., Nasuhah, L., & Banyuwangi, K. P. (2016). Karakteristik pendidikan anak usia dini. *Al- 'Adâlah*, 19, 269–284.