



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

Jenica Yulia Meintika¹, Linda Dwiyaniti², Veny Iswantiningtyas³

PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

1jenicayuliameintika01@gmail.com, 2lindadwiyaniti@unpkediri.ac.id,

3veny@unpkediri.ac.id,

Diterima: 20 September 2023 | Direvisi: 26 September 2023 | Disetujui: 24 Oktober 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli buah (MOBU) yang cocok digunakan oleh anak usia dini. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut R&D. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan modifikasi dan model Borg and Gall. Teknik analisis data validitas produk menggunakan rumus V sebagai Aiken dan menggunakan SPSS pada uji coba lapangan (uji coba terbatas) dan uji perluasan. Dari hasil penilaian validator memperoleh nilai lebih dari 0,05 sehingga media permainan monopoli buah dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Didukung dengan hasil uji coba media dari segi kemudahan dan kemenarikan, hasil persentasenya sebesar 95%. Oleh karena itu, media permainan monopoli buah dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Media Permainan Buah Monopoli (MOBU), Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini.*

Abstract

This study aims to produce fruit monopoly game media (MOBU) that is suitable for use by early childhood. In this study using the type of research and development or often called R & D. The design of this development research uses modifications and the Borg and Gall model. The product validity data analysis technique uses the V formula as Aiken and uses SPSS in field trials (limited trials) and expansion trials. From the results of the validator's assessment, it got a value of more than 0.05 so that the fruit monopoly game media can be said to be very feasible to use. Supported by the results

of media trials in terms of convenience and attractiveness, the percentage results are 95%. Therefore, the fruit monopoly game media can be said to be valid and appropriate for use in early childhood learning, especially to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years.

Key words: *Learning Media, Fruit Monopoly Game Media (MOBU), Cognitive Abilities, Early Childhood.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan seorang anak yang sedang berada pada usia 0-6 tahun, dan pada saat ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan (Zubaidah et al., 2016). Sehingga anak pada masa ini memiliki potensi yang besar yang harus dikembangkan dan diarahkan sesuai minat dan bakat yang dimiliki oleh anak tersebut menurut (Wiwik Pratiwi, 2017). Maka dari itu perlunya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan tujuan untuk memfasilitasi berbagai aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan yang dimiliki oleh anak dengan cara menyeluruh (Fauzi, 2018). Oleh karena itu penyelenggaraan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) menekankan dan menitikberatkan kepada aspek-aspek perkembangan anak, yaitu aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial-emosional, aspek fisik-motorik, aspek nilai agama dan moral, bahkan juga aspek seni (Khadijah & Amelia, 2020).

Menurut (Febriani et al., 2022) kemampuan kognitif terbagi menjadi 6 yaitu pengetahuan sanis dan umum, warna, ukuran, konsep bentuk dan matematika. Perkembangan kognitif lebih menojol pada cara berpikir anak, sehingga dengan itu anak bisa memahami konsep, melihat bahkan juga mengingat sesuatu (Iswantiningtyas, 2021). Sehingga itu anak bisa mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga bisa dijadikan dasar bagi pengetahuan mereka, serta akan berubah lebih maju dan rumit (Mu'min, 2013). Bahkan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini membutuhkan media permainan yang bisa mendukung tercapainya aspek perkembangan kognitif bahkan juga meanrik minat dan rasa ingin tahu anak sesuai pada tahapan usianya.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu anak dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sehubungan dengan capaian perkembangan anak dan kompetensi dasar anak (Indriyani, 2019). Sehingga itu pendidik harus lebih kreatif dalam menciptakan media permainan bagi anak dan membuat suasana belajar menjadi nyaman, sehingga dengan media pembelajaran mendukung untuk tercapainnya tujuan dari pembelajaran (Series, 2020).

Keberhasilan suatu pembelajaran yang dilaksanakan, selain tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan juga (Zaini & Dewi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lembaga pendidikan TK Dharma Wanita Bareng yang berada di Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, bahwa kemampuan kognitif anak usia dini terutama anak usia 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 berfikir simbolik. Pada saat peneliti melakukan observasi, disini terlihat pada saat pembelajaran, aspek kognitif dirasa kurang berkembang secara optimal. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok B diketahui bahwa kemampuan memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan berfikir 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 kurang tertarik, cepat bosan, dan sebagian anak memilih untuk bermain sendiri.

Guna meningkatkan 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. Menurut (Kediri, 2019) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak bisa dengan bermain, karena bermain memiliki manfaat besar bagi anak, selain membuat anak senang juga termasuk dalam proses belajar yang menimbulkan terjadinya perkembangan di berbagai aspek pada anak. Sehingga dari bermain anak bisa memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan yang belum pernah anak dapatkan (Andini, 2021). Dan perlu didukung dengan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung. Didukung dengan pendapat (Novitasari et al., 2022) bahwa seorang pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran, agar proses belajar lebih efektif dan efisien. Sesuai dengan pendapat (Dwiyanti et al., 2015) bahwa media pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini harus dengan media yang konkret sehingga anak bisa belajar secara nyata sesuai pengalamannya.

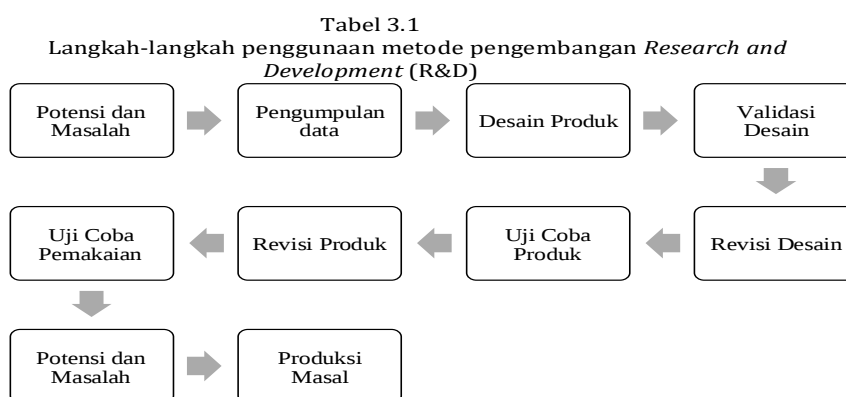
Sebelum memecahkan permasalahan, penelitian ini berpedomankan kepada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan menurut (Yusra, 2022) dengan judul penelitian "Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini" dan juga penelitian menurut (Ayuningtyas et al., 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.

B. Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan sebuah metode pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk ataupun menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut menurut (Savira & Suharsono, 2013). Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan menggunakan modifikasi dan model Borg and Gall. Menurut Borg and Gall prosedur dalam sugiono ada 10 langkah-langkah sebagai berikut:



Berdasarkan tabel 3.1 Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bareng, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Sesuai dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan, yang pertama ada potensi masalah yang ada pada TK Dharma Wanita Bareng, yaitu guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan hanya menggunakan lembar kerja siswa, sehingga membuat anak menjadi cepat bosan, bahkan anak-anak banyak yang tidak mau mendengarkan dan lebih asik bermain sendiri. Kemudian yang kedua pengumpulan data, jika data yang didapatkan sudah cukup maka peneliti melanjutkan untuk memikirkan solusi dari permasalahan yang ada tersebut. Peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan menciptakan sebuah media permainan monopoli yang dimodifikasi dengan aturan yang disederhanakan. Media permainan tersebut adalah media permainan Monopoli Buah (MOBU). Ketika sudah menghasilkan sebuah produk tertentu, maka dilakukan validasi produk dan validasi materi, oleh dosen PG-PAUD dan guru yang sudah ahli di bidangnya. Penelitian tersebut dilanjutkan dengan revisi desain, kemudian dilanjutkan uji coba produk serta dilakukannya revisi produk. Subjek penelitian terdiri atas dua guru yang memiliki kualifikasi pendidikan sarjana atau S1 dalam bidang PAUD untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur yang berjumlah 16 anak. Media permainan Monopoli Buah (MOBU) ini untuk menstimulasi kebutuhan pada anak yang belum tercapai, sehingga untuk itu perlunya menguji kelayakannya. Setelah melalui beberapa tahap media permainan Monopoli Buah (MOBU) dinyatakan baik dan aman digunakan pada pembelajaran anak usia dini, supaya dapat berfungsi dengan baik khususnya di dunia pendidikan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil Kelayakan produk media permainan Monopoli Buah (MOBU) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil angket validasi ahli materi serta ahli media menjadi penentu dalam hasil kevalidan terhadap penelitian yang dilakukan.

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 4.2

Penilaian oleh ahli materi terhadap produk media permainan
Monopoli Buah (MOBU)

Indikator	V	Keterangan
1. Kesesuaian Materi dengan tingkat pemahaman anak	0,75	Sedang

2. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	Tinggi
3. Kemenarikan Media	0,75	Sedang
4. Kemenarikan tulisan dan huruf	1	Tinggi
5. Kemenarikan gambar dan warna	0,875	Tinggi
6. Media dapat membantu anak lebih aktif	0,875	Tinggi
7. Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak	1	Tinggi
8. Pemahaman materi yang ada pada media	0,75	Sedang
9. Materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	1	Tinggi
10. Materi mampu menumbuhkan daya pikir anak dan imajinasi anak	0,875	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian dua ahli materi dihitung menggunakan rumus aiken, memperoleh hasil yang “Sedang” dan “Tinggi” karena memiliki nilai diatas 0,05 disetiap butir indikator penilaiannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari penilaian dua ahli materi pada media permainan Monopoli Buah (MOBU) sangat layak digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini.

b. Validasi Ahli Media

Tabel 4.3
Penilaian oleh ahli media terhadap produk media permainan
Monopoli Buah (MOBU)

Butir/Item	Nilai	Keterangan
1. Jenis bahan yang digunakan pada media	0,75	Sedang
2. Ukuran papan Monopoli Buah (MOBU)	1	Tinggi

3. Keawetan dan keamanan media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk anak	0,75	Sedang
4. Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	1	Tinggi
5. Keterpaduan warna gambar dengan papan media	0,875	Tinggi
6. Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	0,875	Tinggi
7. Kejelasan warna dan tulisan huruf pada media	1	Tinggi
8. Kesesuaian jenis font huruf	0,75	Sedang
9. Kesesuaian warna buah yang digunakan	1	Tinggi
10. Kejelasan warna pada buah	0,875	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian dua ahli media yang kemudian dihitung menggunakan rumus aiken. memperoleh hasil yang “Sedang” dan “Tinggi” karena memiliki nilai diatas 0,05 disetiap butir indikator penilaiannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari penilaian dua ahli media pada Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) sangat layak digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi berikutnya dilembaga tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meningkat setelah menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU). Berikut data dari:

- a. Pretes dan postes uji coba lapangan (uji coba terbatas) :

Tabel 4.5

Pretes dan postes uji coba terbatas

No.	Pretes	Postes
1.	6	16
2.	6	13
3.	8	15
4.	7	14
5.	7	12
6.	6	14
7.	7	12
8.	6	12

Berdasarkan tabel 4.5 peneliti mendapatkan hasil data pretes (sebelum) anak diberikan media permainan dan postes (sesudah) anak diberikan media permainan. Kemudian data tersebut akan di uji menggunakan spss, sebagai berikut:

Tabel 4.6

Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Media Permainan	.300	8	.033	.798	8	.027
Postes Media Permainan	.214	8	.200 [*]	.891	8	.239

Menurut (Prasetyo, 2012) uji normalitas berfungsi untuk mengetahui sebaran data responden berdistribusi normal atau tidak. Sehingga berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa nilai Sig. 0,027 untuk data pretes dan 0,239 untuk data postes. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data tidak berdistribusi dengan normal. Jika data hasil perhitungan pada uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data berdistribusi tidak normal maka uji keefektifan media menggunakan statistik non parametrik. Statistik non parametrik untuk uji keefektifan model dengan menggunakan SPSS adalah melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berikut adalah contoh output SPSSnya:

Tabel 4.7
Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Pretes Media Permainan - Postes Media Permainan
Z	-2.536 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.011

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan tabel 4.7 diatas diketahui nilai Z untuk uji non parametrik sebesar -2.536 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.011, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka bisa diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan untuk pretes dan postes, yang artinya hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan Monopoli Buah (MOBU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Pretes dan postes uji coba perluasan

Tabel 4.8
Pretes dan postes uji coba luas

No.	Pretes	Postes
1.	6	16
2.	6	13
3.	8	15
4.	7	14
5.	7	12
6.	6	14
7.	7	12
8.	6	12
9.	6	12
10.	6	15
11.	5	13
12.	6	13
13.	5	14
14.	3	14
15.	4	13
16.	5	14

Berdasarkan tabel diatas peneliti mendapatkan hasil data pretes (sebelum) anak diberikan media permainan dan postes (sesudah) anak diberikan media permainan. Kemudian data tersebut akan di ujikan menggunakan spss, sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Media Permainan	.205	16	.071	.941	16	.363
Postes Media Permainan	.191	16	.123	.921	16	.172

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan nilai Sig. Sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes. Nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05 maka ditarik kesimpulan data berdistribusi dengan normal. Jika data hasil perhitungan pada uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data normal, maka analisis yang digunakan statistik yang digunakan untuk uji keefektifan model statistik parametrik. Menurut (Prasetyo, 2012) Statistik parametrik untuk uji keefektifan model dengan menggunakan SPSS adalah melalui uji t (t test) menggunakan rumus Paired Samples Test. Berikut adalah contohnya:

Tabel 4.10
Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
					Difference			
					Lower			Upper
Pair 1	Pretes Media Permainan - Postes Media Permainan	-7.875	1.708	.427	-8.785	-6.965	18.445	15

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar menggunakan media permainan Monopoli Buah (MOBU) pada data pretes dan postes.

2. PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Handayani & Zahro, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Media Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun” dan (Tarigan, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Mediavisual Outdoor Untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”, Ditemukan permasalahan, yaitu perlunya dikembangkan sebuah media permainan yang memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Series, 2020) bahwa seorang

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. Karena keberhasilan suatu pembelajaran tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik. Dalam penelitian ini pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) sebagai media pembelajaran pada lembaga pendidikan terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada TK Dharma Wanita Barengg Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk.

Sebelum produk media permainan di ujicobakan pada anak usia dini harus melalui dua tahap yaitu uji validasi ahli materi dan ahli media, yang kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan (uji coba terbatas) kepada 8 anak dan uji coba perluasan kepada 16 anak. Teknik analisis data validitas produk menggunakan rumus V Aiken dan menggunakan SPSS pada uji coba lapangan (uji coba terbatas) dan uji coba perluasan.

Dan mendapatkan hasil padatable 4.9 dijelaskan tentang analisis output SPSS uji normalitas didapatkan nilai Sig. Sebesar 0,363 untuk data pretes dan 0,172 untuk data postes. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05 maka berkesimpulan data berdistribusi dengan normal. Sehingga model pengembangan media permainan Monopoli Buah (MOBU) mendapatkan nilai uji distribusi normal. Sehingga valid dan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Bahkan dari segi kemudahan dan kemenarikan pun memperlihatkan hasil persentase sebanyak 95%.

Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat berdampak positif pada perkembangan anak dan juga membuat anak senang dalam proses belajar. Bahkan juga sebagai alternatif media permainan bagi anak usia dini. Maka dari itu media permainan Monopoli Buah (MOBU) dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, dengan pendapat khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Kelebihan dari Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Dengan media permainan ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif,
- b. Menggunakan gambar yang menarik dan berwarna,
- c. Gambar buah-buahan juga dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap buah-buahan,

- d. Media permainan ini mendorong anak untuk lebih aktif,
- e. Media ini lebih menitikberatkan untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi, jiwa sportivitas dan persaingan.
- f. Anak akan lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui media permainan Monopoli Buah (MOBU).

Kekurangan dari Media Permainan Monopoli Buah (MOBU), yaitu:

- a. Perlunya waktu yang lama dan benar-benar matang dalam perencanaan media permainan Monopoli Buah (MOBU).
- b. Sulitnya pembuatan media permainan Monopoli Buah (MOBU) tersebut.
- c. Perlunya biaya yang lumayan banyak dalam proses pembuatan media permainan.
- d. Membutuhkan panduan guru saat menerapkan media ini,
- e. Guru harus bisa mengkondisikan kelas agar tidak ramai, karena media ini bermodel permainan beberapa anak saja.

D. Simpulan

Media permainan Monopoli Buah (MOBU) dihasilkan dari langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall melalui berbagai proses uji validasi ahli materi dan ahli media. Bahkan setelah itu dilakukan uji coba lapangan (uji coba terbatas) kepada 8 anak dan uji coba perluasan kepada 16 anak di TK Dharma Wanita Bareng, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Dari hasil penilaian validator mendapatkan nilai lebih dari 0,05 sehingga media permainan monopoli buah bisa dikatakan sangat layak digunakan. Didukung dengan hasil uji coba media dari segi kemudahan dan kemenarikan memperoleh hasil presentase sebanyak 95%. Maka dari itu media permainan monopoli buah dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan penelitian.

Daftar Rujukan

- Andini, Y. T., & Markamah, S. (2021). Permainan Monopoli Religius Dalam Meningkatkan Perilaku Religius Anak Usia 4-5 Tahun. *Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 1–9.
- 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>

- Dwiyanti, L., Pratiwi, A. K., Negeri, T., Kabupaten Blitar, P., Kunci, K., Mengenal, K., & Bilangan, K. (2015). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA KOMPUTER " EDUCATION GAMES " PADA ANAK KELOMPOK A2 TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN BLITAR Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 1(1), 59–65.
- 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>
- Febriani, A., Utomo, H. B., & Dwiyanti, L. (2022). Pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 180–187. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1667>
- Handayani, W., & Zahro, I. F. (2022). PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN DENGAN MEDIA MONOPOLI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. 6(3), 258–262.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Iswantiningtyas, V. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah. *Efektor*, 8(1), 9–20. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15835>
- Kediri, K., & Permulaan, B. (2019). PENGEMBANGAN PERMAINAN SMART ADVENTURE UNTUK MENING- DINI Linda Dwiyanti Rosa Imani Khan email : rossa_rose@unpkediri.ac.id Epritha Kurniawati THE DEVELOPMENT OF SMART ADVENTURE GAME TO IMPROVE EAR-. 14(1), 59–66.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Novitasari, U. N., Yulianto, D., & Iswantiningtyas, V. (2022). Penggunaan Media Adiktif (Animasi Media Interkatif) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 24–33. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.16560>
- Prasetyo, I. (2012). The Use of Patient-Controlled. *PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- 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.
- Tarigan, F. D. (2021). Pengembangan Mediavisual Outdoor Untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1868>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yusra, N. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini. *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (Uinfas) Bengkulu*.
- 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>
- Zubaidah, S., Nasuhah, L., & Banyuwangi, K. P. (2016). Karakteristik pendidikan anak usia dini. *Al-'Adâlah*, 19, 269–284.