

Stimulasi Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Moka (Monopoli Angka) Di TK Bunga Tanjung

Novi Safitriana Risqi¹, Azzahra Balqis Hauro², Febriyanti³, Mufida Nabila⁴, Winda Sherly Utami⁵, Rizki Surya Amanda⁶

^{1,2} Program Studi Pendidikan anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan keguruan, Universitas Jambi, Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi
novisafitriana16@gmail.com

Abstract

This study aims to describe how MOKA (Monopoly Numbers) learning media can stimulate early childhood numeracy skills. The research method used is a qualitative approach with participants totaling 11 early childhood at Bunga Tanjung Kindergarten who have participated in learning with MOKA media. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The results showed that the MOKA game was effective in developing children's numeracy skills. Significant improvements were seen in recognizing number symbols, understanding number concepts, and following the rules of play from the first day to the third day of observation. In addition to helping in the development of numeracy skills, MOKA games also have an important role in teaching the concept of cooperation, patience in waiting for their turn, and discipline in following the rules of play. In conclusion, MOKA games can be an effective alternative learning media in stimulating early childhood numeracy development, strengthening understanding of number concepts, and improving their social interactions.

Keywords: Numeracy Ability, Number Monopoly, Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana media pembelajaran MOKA (Monopoli Angka) dapat menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan partisipan sejumlah 11 anak usia dini di TK Bunga Tanjung yang telah mengikuti pembelajaran dengan media MOKA. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan MOKA efektif dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak-anak. Peningkatan signifikan terlihat dalam mengenal lambang angka, memahami konsep angka, dan mengikuti aturan bermain dari hari pertama hingga hari ketiga observasi. Selain membantu dalam pengembangan kemampuan numerasi, permainan MOKA juga memiliki peran penting dalam mengajarkan konsep kerjasama, kesabaran dalam menunggu giliran, serta kedisiplinan dalam mengikuti aturan bermain. Kesimpulannya, permainan MOKA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan numerasi anak usia dini, memperkuat pemahaman konsep angka, dan meningkatkan interaksi sosial mereka.

Kata kunci: Kemampuan Numerasi, Monopoli Angka, Anak Usia Dini

Copyright (c) 2024 Novi Safitriana Risqi, Azzahra Balqis Hauro, Febriyanti, Mufida Nabila, Winda Sherly Utami, Rizki Surya Amanda

□ Corresponding author: Novi Safitriana Risqi

Email Address: novisafitriana16@gmail.com (Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi)

Received 26 May 2024, Accepted 29 May 2024, Published 6 June 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan dasar-dasar perkembangan anak. Sebagai tahap awal dalam proses pendidikan, PAUD memberikan landasan yang kuat untuk perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini merupakan sosok pribadi yang sedang mengalami perkembangan pesat dan fundamental yang akan membentuk dasar kehidupan mereka di masa depan. NAEYC juga menetapkan bahwa anak usia dini berada dalam rentang usia 0-8

tahun (Wiranata, 2019).

Usia 0-6 tahun sering disebut sebagai masa keemasan bagi anak usia dini, di mana mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat signifikan. Hal ini didukung oleh pendapat Maria Montessori seorang pakar pendidikan anak usia dini ternama. Menurutnya, periode dari kelahiran hingga usia 6 tahun disebut sebagai masa keemasan. Pada masa ini, anak-anak mulai menjadi sensitif terhadap berbagai rangsangan dan pengalaman di sekitar mereka (Uce, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, menurut teori Bloom, perkembangan intelektual anak mengalami percepatan yang signifikan pada masa-masa awal kehidupan. Sekitar setengah dari kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% terjadi pada usia 8 tahun, dan mencapai puncaknya sekitar usia 18 tahun (Trenngonowati & Kulsum, 2018). Maka dari itu, pemberian stimulasi yang sesuai dan lingkungan yang mendukung sangat penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada rentang usia tersebut.

Pendidik di Lembaga PAUD bertanggung jawab untuk memberikan rangsangan yang mendukung perkembangan kognitif anak. perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang perlu dikembangkan. Karena, dalam perkembangan kognitif terdapat kemampuan pengembangan numerasi yang membantu anak dalam proses berpikir, menilai, dan mempertimbangkan (Setyani et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami dan mendukung perkembangan numerasi di lingkungan belajar mereka, karena numerasi adalah dasar penting bagi kemampuan matematika dan pemecahan masalah anak usia di

Numerasi, yang juga dikenal sebagai "literasi numerasi", melibatkan kemampuan untuk menganalisis menggunakan angka-angka. Literasi numerasi mencakup pemahaman dan keterampilan dalam (a) menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol terkait dengan matematika dasar, untuk menyelesaikan masalah praktis dalam konteks yang beragam; (b) menguraikan informasi yang disajikan dalam bentuk-bentuk seperti tabel, grafik, dan diagram lainnya, serta menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk merumuskan hipotesis dan mengambil keputusan (Darwanto et al., 2022). Keterampilan awal dalam numerasi mencakup sejumlah keterampilan dan konsep yang berbeda. Ini termasuk kemampuan berhitung, pemahaman tentang garis bilangan, pengenalan jumlah dan bentuk, serta keterampilan awal dalam penambahan dan pengurangan (seperti 1 tambah 3 sama dengan 4, dan 4 dikurangi 3 sama dengan 1). Pengembangan keterampilan ini berlangsung secara bertahap dan saling memengaruhi selama masa pertumbuhan anak (Maghfirah et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap kemampuan numerasi di TK Bunga Tanjung, sebagian anak telah mengenal angka dan konsepnya. Namun, media yang digunakan oleh TK tersebut kurang menarik. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan numerasi pada anak usia dini, diperlukan adanya media pembelajaran. Kata "Media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "*medium*", yang secara literal mengacu pada alat atau sarana perantara. Menurut definisi dari *National Education*

Association (NEA), media adalah segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Nurfadhillah, 2021, p. 7). Menurut Gerlach & Ely, media dapat dipahami secara umum sebagai segala hal seperti orang, bahan pelajaran, atau peristiwa yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 2). Sedangkan Asyhar mengungkapkan bahwa media memegang peran penting sebagai alat atau sarana yang berperan sebagai penghubung dalam proses komunikasi antara orang yang berkomunikasi dan yang menerima komunikasi. Dalam konteks pendidikan, media diperlukan untuk menyampaikan informasi atau, jika dalam konteks pendidikan, ilmu pengetahuan yang hendak disampaikan oleh peserta didik (Safira, 2020, p. 3).

Media berperan sebagai penghubung dalam proses komunikasi, baik dalam konteks umum maupun dalam konteks pendidikan. Media memungkinkan penyampaian informasi dan pengetahuan kepada penerima pesan, serta membantu membangun kondisi yang mendukung pembelajaran dan pemahaman yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat keterlibatan anak dalam proses belajar. Dengan adanya permainan, anak-anak akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi, memperdalam pemahaman mereka, dan meningkatkan keterampilan mereka secara alami melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti kurangnya penggunaan alat-alat visual, permainan, atau aplikasi yang menarik, dapat berdampak negatif pada kemampuan numerasi anak. Sebagai contoh, penelitian di TK Bunga Tanjung menemukan bahwa sekolah tersebut hanya menggunakan biji-bijian, barang bekas, dan *paper pencil test* untuk mengasah kemampuan numerasi anak. Oleh karena itu, sebagai solusi, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam menstimulasi kemampuan numerasi anak, seperti permainan MOKA (Monopoli Angka), yang melibatkan penggunaan biji-bijian sebagai bagian dari permainannya. Menurut Husna (Warisman, 2022, p. 77) monopoli adalah sebuah permainan yang melibatkan papan permainan, potongan bidak, dadu, kartu, uang, dan elemen permainan lainnya. Monopoli adalah media yang efektif dan efisien yang dibuat dengan memodifikasi permainan Monopoli sesuai dengan bahan-bahan yang tersedia dan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Wibiantoro, 2021, p. 10). Monopoli angka adalah suatu permainan monopoli yang telah dimodifikasi yang didalamnya memasukkan unsur-unsur angka sehingga dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak.

Seiring berjalannya waktu, konsep monopoli juga telah diterapkan dalam media pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya adaptasi dan evolusi konsep tersebut dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia pendidikan. Media monopoli adalah jenis media permainan yang mencakup elemen gambar dan teks, termasuk dalam kategori media permainan dan simulasi, serta digunakan dalam konteks kelompok.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Saleh et al., 2023), penggunaan model TGT dengan menggunakan media Monopoli Angka (MOKA) memberikan hasil yang memuaskan. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviana & Zanki, 2023) di TK Trisula menunjukkan bahwa pengembangan media Monopoli telah diuji oleh ahli materi dengan hasil mencapai 82,75%, sementara ahli media memberikan penilaian sebesar 84,50%. Uji coba skala kecil dengan penilaian dua praktisi menunjukkan rerata sebesar 87,28% dan 75,82%. Secara keseluruhan, rata-rata dari semua hasil validasi adalah 82,59%. Dari hasil uji coba di lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan Monopoli dapat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematis-logis anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana media MOKA (Monopoli Angka) dapat menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman anak mengenai media pembelajaran monopoli angka (MOKA) dapat menstimulasi kemampuan numerasi anak di TK Bunga Tanjung muaro jambi dengan menerapkan media MOKA sebagai solusi dalam pembelajaran numerasi. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih partisipan berdasarkan kriteria usia anak antara 3-6 tahun. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama pembelajaran dengan media MOKA untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi anak dengan media tersebut. Wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk memperoleh perspektif mereka tentang pengaruh media MOKA terhadap kemampuan numerasi anak. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, atau rekaman video juga digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik Milles dan Huberman dimana terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian, termasuk mendapatkan izin dari lembaga PAUD TK Bunga Tanjung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Permainan Monopoli Angka (MOKA) dimainkan dengan cara berkelompok dengan aturan main sebagai berikut; anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil, yang terdiri dari 4 atau 5 anak. Setiap anak memiliki satu bidak. Anak-anak melakukan pengundian dengan melempar dadu, di mana anak yang mendapat angka tertinggi akan menjadi nomor urut pertama, dan yang mendapat angka terendah akan menjadi nomor urut terakhir. Anak-anak mulai bermain dengan melempar dadu. Selanjutnya, mereka diminta untuk menghitung jumlah angka yang muncul di dadu. Kemudian minta anak untuk menjalankan bidak mereka sesuai dengan angka dadu yang didapat. Anak-anak harus mencari kartu angka yang sesuai dengan hasil dimana bidak mereka berhenti. Setelah menemukan kartu, mereka

diminta untuk menghitung jumlah biji-bijian sesuai dengan angka di kartu. Langkah-langkah tersebut diulang untuk anak-anak lain sesuai dengan urutan nomor mereka. Jika seorang anak masuk ke dalam kotak 'boom', mereka akan mendapat hukuman sesuai dengan yang tertera di kertas hukuman yang telah disediakan.



Gambar 1 Media Permainan MOKA

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama tiga hari di TK Bunga Tanjung, pada hari pertama observasi, dari 11 anak yang diamati, sebagian besar telah mulai mengenal lambang angka, dengan beberapa juga memahami konsepnya. Namun, hanya sebagian kecil dari mereka yang telah mulai mengikuti aturan bermain. Kemudian, pada hari kedua setelah intervensi dan wawancara oleh guru kelas, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak telah mengenal angka, memahami konsep angka, dan lebih banyak yang mulai mampu mengikuti aturan bermain. Namun, pencapaian terbesar terjadi pada hari ketiga observasi, di mana terjadi peningkatan yang luar biasa. Secara kolektif, semua anak telah mencapai penguasaan penuh terhadap semua indikator yang diamati. Mereka telah mengenal angka, memahami konsep angka, dan mampu mengikuti aturan bermain dengan baik.



Gambar 2 Observasi Permainan MOKA



Gambar 3 Wawancara guru terkait Permainan MOKA

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perkembangan anak-anak dalam mengenal lambang angka, mengetahui konsep angka, dan mengikuti aturan bermain selama tiga hari observasi:

Table 1. Perkembangan anak selama 3 hari

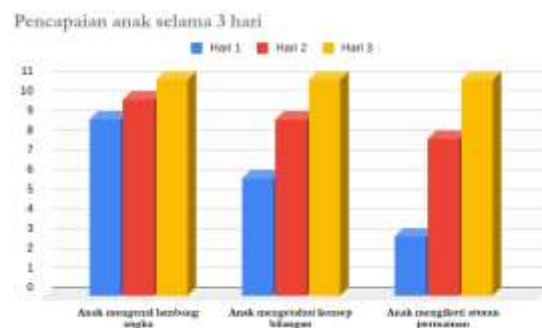
Hari	Mengenal Lambang Angka	Mengetahui Konsep Angka	Mengikuti Aturan Bermain
Hari Pertama	9 dari 11 anak	6 dari 11 anak	3 dari 11 anak
Hari Kedua	10 dari 11 anak	9 dari 11 anak	8 dari 11 anak
Hari Ketiga	11 dari 11 anak	11 dari 11 anak	11 dari 11 anak

Untuk menghitung persentase dari perkembangan anak di TK Bunga Tanjung dalam mengenal lambang angka, mengetahui konsep angka, dan mengikuti aturan bermain, kita menggunakan rumus dasar persentase:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Jumlah anak yang memenuhi indikator}}{\text{Jumlah total anak}} \right) \times 100\%$$

Table 2. Persentase perkembangan anak selama 3 hari

Hari	Mengenal Lambang Angka	Mengetahui Konsep Angka	Mengikuti Aturan Bermain
Hari Pertama	81.82%	54.55%	27.27%
Hari Kedua	90.91%	81.82%	72.73%
Hari Ketiga	100%	100%	100%



Gambar 4. Grafik Hasil pencapaian anak

Diskusi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut permainan monopoli angka (MOKA) mampu menstimulasi kemampuan numerasi anak di TK Bunga Tanjung. Hasil wawancara dari guru kelas TK Bunga Tanjung mengungkapkan bahwa banyak anak yang lupa dengan bentuk dan konsep angka, dengan permainan MOKA anak dapat mengingat dan secara tidak langsung menghafal bentuk dan konsep angka. Sejalan dengan hal tersebut, menurut pendapat Hurlock (Masrurroh et al., 2019) konsep yang mulai dipahami oleh anak berkembang seiring dengan bertambahnya pengalaman yang mereka alami. “Permainannya sangat menarik, anak jadi tertarik untuk mengikuti permainan. Anak juga tidak cepat bosan karena ada tantangan apabila ada anak yang masuk kedalam kotak *boom*,” ucap salah satu guru TK Bunga Tanjung.

1. Mengenal Lambang Angka

Pada hari pertama, 81.82% anak telah mengenal lambang angka. Persentase ini meningkat menjadi 90.91% pada hari kedua dan mencapai 100% pada hari ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan MOKA efektif dalam membantu anak-anak mengenal lambang angka dengan cepat dan akurat.

2. Mengetahui Konsep Angka

Hanya 54.55% anak yang mengetahui konsep angka pada hari pertama, namun persentase ini meningkat tajam menjadi 81.82% pada hari kedua dan 100% pada hari ketiga. Permainan MOKA terbukti sangat efektif dalam memperkuat pemahaman anak-anak terhadap konsep angka.

3. Mengikuti Aturan Bermain

Indikator ini menunjukkan peningkatan paling drastis, dari 27.27% pada hari pertama, menjadi 72.73% pada hari kedua, dan akhirnya 100% pada hari ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa selain kemampuan kognitif, permainan MOKA juga berhasil meningkatkan kemampuan sosial dan kedisiplinan anak-anak.

Selain membantu dalam pengembangan kemampuan numerasi, permainan MOKA juga memiliki peran penting dalam mengajarkan konsep kerjasama, kesabaran dalam menunggu giliran, serta kedisiplinan dalam mengikuti aturan bermain. Dalam konteks permainan ini, anak-anak belajar untuk berinteraksi secara positif dengan teman-teman sebaya mereka, menghargai waktu dan kesempatan, serta memahami pentingnya aturan dalam sebuah permainan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuhidayati & Rachmawati, 2024) bermain permainan Monopoli MAK ROUND dapat memperkaya partisipasi, memupuk rasa ingin tahu, melatih kesabaran, serta membuat anak merasa senang dalam proses belajar dan beraktivitas. Dengan demikian, permainan MOKA tidak hanya berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka, tetapi juga membentuk aspek sosial dan emosional yang penting dalam pembelajaran.

Dengan demikian, permainan MOKA mampu menstimulasi perkembangan numerasi pada anak, selain itu dengan media pembelajaran yang menarik anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran dan mengikuti pembelajaran. (Febrita & Ulfah, 2023) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mengembangkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan dan merangsang minat mereka dalam mencari sumber-sumber pengetahuan secara mandiri. Kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber ini akan mengajarkan kepada mereka nilai pentingnya inisiatif dalam pencarian informasi. Pemanfaatan media yang efektif juga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, membentuk kepribadian, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, terutama pada anak usia dini yang memiliki kemampuan berpikir secara

abstrak. Oleh karena itu, pentingnya media yang menarik untuk membantu proses berpikir anak dan memotivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti efektivitas media pembelajaran MOKA (Monopoli Angka) dalam menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini di TK Bunga Tanjung. Dalam kurun waktu observasi tiga hari, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tiga aspek utama: mengenal lambang angka, memahami konsep angka, dan mengikuti aturan bermain. Pada hari pertama, sebagian besar anak sudah mengenal lambang angka, namun hanya sebagian kecil yang memahami konsep angka dan mampu mengikuti aturan bermain. Namun, pada hari ketiga, semua anak telah mencapai penguasaan penuh dalam ketiga aspek tersebut. Permainan MOKA tidak hanya membantu dalam pengembangan kemampuan numerasi, tetapi juga dalam memperkuat konsep kerjasama, kesabaran, dan kedisiplinan. Guru melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran dengan adanya permainan MOKA.

Kesimpulannya, permainan MOKA dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam merangsang perkembangan numerasi anak usia dini. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif, anak-anak tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep angka, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi permainan MOKA dalam kurikulum PAUD dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan matematika dan kehidupan sehari-hari di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang terlibat atas kerjasama dan kesuksesan penelitian ini. Terutama, penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada orang tua atas doa dan motivasi mereka yang memungkinkan peneliti untuk mencapai tahap ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu dosen yang telah memberikan tugas yang sangat meningkatkan kemampuan kami. Selain itu, terima kasih kepada pihak TK Bunga Tanjung yang dengan senang hati menerima peneliti dan bahkan memberikan bimbingan. Terakhir, terima kasih kepada teman-teman yang turut serta dalam penyusunan artikel ini; berkat kerjasama dan saling mendukung, artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Darwanto, Khasanah, M., & Putri, A. M. (2022). Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah (Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). *Eksponen*, *11*(2), 25–35.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (1st ed.). Kencana. https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&dq=pengertian+media+pembelajaran&hl=id&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran&f=false
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Masruroh, I. K., Adhani, D. N., & Mayangsari, D. (2019). Pengaruh Permainan Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 84–90. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i2.6142>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). Jejak. https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&dq=pengertian+media+pembelajaran&hl=id&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran&f=false
- Oktaviana, M., & Zanki, A. S. (2023). *Pengembangan Media Monopoli Untuk Logis Anak Usia Dini*. 1(1), 33–38.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). Caremedia Communication. https://books.google.co.id/books?id=cxv-DwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&dq=pengertian+media+pembelajaran+anak+usia+dini&hl=id&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran anak usia dini&f=false
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., & Fitriah, D. L. (2023). Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(2), 106–112. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i2.778>
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Wahyuhidayati, I. P., & Rachmawati. (2024). *PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF*

MATEMATIKA MELALUI BERMAIN MONOPOLI MAK (MATEMATIKA ASYIK) ROUND DENGAN 1 , 2 Universitas Insan Budi Utomo , Indonesia PENDAHULUAN Pendidikan Taman Kanak-kanak atau yang biasa dikenal sebagai TK merupakan salah satu satuan. 6(2), 397–409.

- Warisman. (2022). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Media Nusa Kreatif. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Penelitian_Tindakan_Kela/nQ2hEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=permainan+monopoli+adalah&pg=PA77&printsec=frontcover
- Wibiantoro, R. (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD* (B. I. Raharjo (ed.)). Srikandi Kreatif Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/Perancangan_Media_Inovasi_Berbasis_Keari/tuI_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Wiranata, I. G. L. A. (2019). Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Parenting. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.25078/pw.v4i1.1068>