

## Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B

Novita Ashari<sup>1</sup>, Nurlina Jalil<sup>2</sup>, Nurul Arina Mustafa<sup>3</sup>, Nurhamna<sup>4</sup>, Elsa Fahrani Dasman<sup>5</sup>,  
Nurhasikin<sup>6</sup>

PIAUD Institut Agama Islam Negeri Parepare

<sup>1</sup>[novitaashari@iainpare.ac.id](mailto:novitaashari@iainpare.ac.id), <sup>2</sup>[nurlina@umpar.ac.id](mailto:nurlina@umpar.ac.id),  
<sup>3</sup>[nurularinanurul94@gmail.com](mailto:nurularinanurul94@gmail.com), <sup>4</sup>[nuyyangnyyg@gmail.com](mailto:nuyyangnyyg@gmail.com),  
<sup>5</sup>[elsahfahranidasman@gmail.com](mailto:elsahfahranidasman@gmail.com), <sup>6</sup>[nurhasikin0@gmail.com](mailto:nurhasikin0@gmail.com)

### ABSTRACT

The introduction of mathematical concepts in learning is not well understood by children because of the limited types of media used. The purpose of this study was to determine the level of understanding in children regarding the mathematical concept in the introduction of geometric shapes using monopoly media. The method used in this research is the descriptive qualitative method, in which researchers go directly to the field to collect data needed in research observation, interviews, and documentation. The sampling technique used is purposive sampling technique. The subjects used in this study were group B children at Putri Ramadhani Kindergarten, totaling 20 people, 10 boys, and 10 girls. The results of this research are that children can recognize geometric shapes, count from numbers 1-20, match number symbols with numbers, and children are also able to talk in front of their friends about what children get while playing monopoly games. For future research, it is better to make a monopoly game not only to develop mathematical concepts, but to be able to develop other aspects of development.

**Key Words:** *monopoly media, mathematics, symbolic thinking*

### ABSTRAK

Pengenalan konsep matematika dalam pembelajaran kurang dipahami dengan baik oleh anak karena terbatasnya jenis media yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai konsep matematika dalam pengenalan bangun ruang dengan media monopoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, dimana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Putri Ramadhani yang berjumlah 20 orang, 10 anak laki-laki, dan 10 anak perempuan. Hasil dari penelitian ini adalah anak dapat mengenal bentuk geometris, berhitung dari angka 1-20, mencocokkan simbol angka dengan angka, dan anak juga dapat berbicara di depan temannya tentang apa yang anak dapatkan saat bermain permainan monopoli. Untuk penelitian berikutnya sebaiknya membuat permainan monopoli bukan hanya untuk mengembangkan konsep matematika, namun bisa mengembangkan aspek perkembangan yang lain.

**Kata Kunci:** *Berpikir simbolik, matematika, media monopoli*

\*Corresponding author: [novitaashari@iainpare.ac.id](mailto:novitaashari@iainpare.ac.id)

Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya.

Email: [jp2kgaud@unesa.ac.id](mailto:jp2kgaud@unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Anak usia dini yaitu anak yang tumbuh dan berkembang dalam segala aspek, salah satu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan perkembangan yang berkaitan dengan konsep belajar matematika. Anak bisa mengenal konsep pembelajaran matematika untuk mengembangkan suatu perkembangan kognitif (Kurniawaty, 2022).

Matematika adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan angka, aturan, simbol, bentuk, ruang, ukuran dan penalaran. Konsep matematika anak usia dini bisa diimplementasikan melalui hal-hal sederhana yang dihasilkan dari kegiatan sehari-hari, seperti saat anak membantu orang tuanya memetik bayam, yang secara tidak langsung mengajarkan mereka menghitung jumlah daun yang dipetik. Pembelajaran seperti itu menjadikan anak mengenal konsep matematika dengan mudah karena anak melakukannya secara tidak langsung. Anak tidak akan merasa belajar, melainkan hanya melakukan aktivitas sehari-hari (Ashari et al., 2022).

Mempelajari konsep matematika bukan tanpa proses. Akan tetapi, pembelajaran matematika memerlukan beberapa langkah, seperti pengenalan konsep dasar, pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan. Tahap ketiga melibatkan implementasi, yang dilakukan secara sistematis karena saling berkesinambungan. Agar anak memahami pengenalan konsep dasar matematika, karena lambat laun anak akan paham jika kita terus mendidiknya dan mendorong mereka untuk terus mempelajari konsep belajar matematika (Fadul., 2019).

Konsep matematika yang diajarkan kepada mereka harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar secara alami menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri anak tentang bentuk, ukuran, angka, konsep dasar matematika. Ini dapat membantu anak-anak berbagi pengalaman mereka setelah mempelajari konsep matematika dasar. Kegiatan tersebut dapat mendorong anak untuk berpikir, bertanya, dan berbagi pengalaman yang dimiliki anak dalam mempelajari konsep matematika (Wardhani, 2017).

Pembelajaran matematika mencakup berbagai konsep dan pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan belajar matematika, anak dapat menghitung, memperkirakan, mengukur dan mengkomunikasikan berbagai hal yang diamatinya dalam bentuk konkrit dan abstrak. Pada usia sekolah dasar, anak sudah

memasuki fase kegiatan konkrit. Pada tahap ini, anak biasanya mengalami kesulitan dalam memahami konsep atau materi matematika yang abstrak. Oleh karena itu, tidak sedikit siswa sekolah dasar yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit dibandingkan mata pelajaran lainnya (Hidayah., 2018).

Pembelajaran matematika seringkali berfokus pada pengenalan beberapa konsep, rumus, dan prosedur yang perlu diingat anak. Pembelajaran diawali dengan menjelaskan konsep matematika kepada anak, setelah itu anak memecahkan masalah yang terdapat pada konsep matematika di buku anak. Akan tetapi, konsep matematika permulaan pada anak usia dini masih bersifat sederhana, tidak serumit konsep matematika anak sekolah dasar ( Hartono., 2017).

Hal ini dapat memudahkan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran matematika, karena anak dapat dengan mudah mengingat tugas apa saja yang telah diselesaikannya selama proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada aspek kognitif implementasi konsep matematika anak usia 5-6 tahun, sehingga diperlukan indikator yang sesuai dengan aspek perkembangan kognitif anak. Ketika konsep matematika anak berkembang secara optimal. Indikator pencapaian perkembangan anak adalah tanda-tanda perkembangan yang spesifik dan terukur yang digunakan untuk memantau perkembangan anak (Wardhani., 2017).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tertulis bahwa dalam bidang perkembangan kognitif, indikator-indikator berikut menurut pola pikir simbolik: 1) mengucapkan lambang bilangan 1-10; 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) Gabungkan angka dengan simbol angka; ) mengenali vokal dan konsonan yang berbeda; 5) Penyajian berbagai objek berupa gambar atau tulisan Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 201 , tertulis bahwa dalam bidang perkembangan kognitif, indikator-indikator berikut menurut pola pikir simbolik: 1) mengucapkan lambang bilangan 1-10; 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) Gabungkan angka dengan simbol angka; ) mengenali vokal dan konsonan yang berbeda; 5) Penyajian berbagai objek berupa gambar atau tulisan (Syafri., 2018).

Depertemen pendidikan kebudayaan menyatakan bahwa sumber belajar merupakan banyak benda atau objek yang dapat dijadikan sebagai media pembeajaran yang terdapat disekitar kita yang bisa dijadikan sebagai sarana belajar bagi anak tk mulai dari diri sendiri,

guru, alat permainan, sampai kepada sarana belajar. Salah satu media yang dapat menjadi wadah bagi anak dalam aktivitas belajar adalah permainan atau game yang berasal dari permainan anak. Banyak sekali yang bisa dijadikan untuk media pembelajaran pada anak seperti permainan monopoli, ludo, uno balok, dan ular tangga (Kuswaty., 2017).

Oleh karena itu, diperlukan media yang melibatkan anak usia dini dan membantu mengembangkan kemampuan memahami konsep matematika dasar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak adalah lingkungan permainan Monopoli. Permainan Monopoli ini dapat digunakan untuk memotivasi anak, memahami konsep matematika dan membangun rasa percaya diri mereka. Karena media Monopoli dapat dipadukan dengan permainan, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rahaju & Hartono., 2017).

Monopoli adalah permainan modern yang menyenangkan. Tujuannya untuk mengasah kemampuan berpikir anak, melatih kecerdasan, potensi, strategi, sosialisasi, memecahkan masalah secara cerdas. Stimulasi yang diberikan pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan manusia. Anak usia dini adalah dimana usia yang tepat untuk mendapatkan bimbingan, support dan stimulasi agar pengetahuan anak berkembang secara sempurna. Beth dan Piaget mengatakan bahwa matematika mengacu pada pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga tersusun dengan baik (Puspa Putri., 2019).

Adapun strategi yang digunakan pengajar untuk memperkenalkan kepada anak mengenai konsep matematika dengan bermain Monopoli. Kegiatan bermain Monopoli ini dapat menyalurkan dorongan pada anak dalam menciptakan suatu kreatifitas dari permainan monopoli. Guru harus mempertimbangkan beberapa langkah, dimulai dengan memberikan instruksi tentang aturan permainan dan waktu yang diberikan untuk permainan tersebut (Sianturi et al., 2022).

Kegiatan bermain dapat mendukung perhitungan, yaitu kegiatan bermain yang melibatkan banyak proses pemecahan masalah, seperti jual beli. Salah satunya adalah kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Monopoli. Bermain Monopoli adalah permainan pengenalan pola geometris klasik. Salah satu media permainan monopoli adalah permainan yang dikembangkan dan dimainkan pada papan permainan yang dirancang untuk kebutuhan tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun. Temanya adalah memperkenalkan konsep

matematika melalui permainan Monopoli dengan dadu, angka, kartu warna dan bentuk geometris (Rahaju & Hartono., 2017).

Permainan monopoli membuat anak senang dalam pembelajaran matematika, terutama berhitung. Tanpa disadari, anak melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Permainan Monopoli yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau tugas matematika dipilih sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika. Pemahaman siswa terhadap aturan permainan dapat memudahkan pembelajaran dan tidak membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan aturan permainan (Riana., 2014).

Hasil observasi awal di TK Putri Ramadhani menunjukkan bahwa masih kurangnya media pembelajaran dalam mengenalkan konsep matematika pada anak. Anak susah untuk memahami pembelajaran yang terkait dengan matematika. Ketika guru menjelaskan tentang pelajaran matematika mereka hanya sekedar menjelaskan saja tanpa menggunakan media. Pembelajaran di TK tersebut belum pernah menggunakan media monopoli untuk matematika dasar.

Pengelolaan konsep matematika pada anak, kita sebagai guru harus kreatif dalam memberi pelajaran kepada anak agar mereka tidak mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran yang kita lakukan oleh guru. Dengan begitu adapun hal harus dilakukan oleh guru yakni membuat sebuah permainan yang disukai oleh anak dan ketika anak menggunakan permainan itu mereka bisa mendapatkan ilmu setelah bermain permainan tersebut. Adapun permainan yang bisa guru buat dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak adalah permainan monopoli, permainan monopoli ini dapat mengembangkan pengetahuan anak seperti: berhitung, mengenal bentuk-bentuk geometri, warna pada geometri, dll (Wartini et al., 2022).

Dalam permainan, ide permainan lebih penting bagi anak-anak, bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan tujuan yang ingin dicapai, sehingga ia mungkin mencoba melakukan perilaku baru dan "tidak biasa". Anak-anak belajar sesuatu dengan lebih mudah jika apa yang mereka belajar sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Dalam Papan Monopoli terbuat dari karton yang ditempel berbagai gambar yang dikenal anak-anak dan lingkungan, bahannya ramah lingkungan, "Sumber daya ini dianggap perlu untuk mengatasi kesulitan guru dalam menemukan alat yang tepat, menarik dan terjangkau untuk mengajar geometri di taman kanak-kanak (Wartini et al., 2022).

Media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika dikembangkan karena media pembelajaran matematika jarang digunakan. Dengan ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi unsur dan sifat bangun datar sederhana. Dengan bantuan media diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dari materi yang diajarkan.

Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahaju dan Hartono (2017) tentang pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia yang dilakukan di kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan pada setiap tahap sebanyak 23,3%. Nilai rata-rata juga meningkat, yaitu dari 63 pada tahap pratindakan, menjadi 71 pada siklus I, dan menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar matematika (Rahaju & Hartono, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengenalkan konsep matematika pada anak (Aisyah., 2021).

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian naturalisti yang hanya bisa dilakukan di lapangan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* (Prayogo., 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Tempat pelaksanaan penelitian adalah TK Putri Ramadhani Pare-Pare. Adapun subjek penelitian ini mengarah pada anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 20, 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan. Pekan pertama peneliti melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada guru untuk mengetahui media pembelajaran apa yang dibutuhkan di TK tersebut. Selanjutnya peneliti merancang media monopoli dan menerapkannya di TK tersebut. Peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tertulis bahwa dalam bidang perkembangan kognitif, indikator-indikator

berikut menurut pola pikir simbolik: 1) mengucapkan lambang bilangan 1-10; 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) Gabungkan angka dengan simbol angka; 4) mengenali vokal dan konsonan yang berbeda; 5) Penyajian berbagai objek berupa gambar atau tulisan dalam Peraturan Menteri Pendidikan (Nasution et al., 2020).

**Tabel.1**  
**Hasil Penelitian**

NO	Indikator	Penerapan media	Sebelum	Sesudah
1	Menyebutkan bilangan lambang 1-10	Anak sudah bisa menyebutkan angka 1 sampai 5 ketika anak mendapatkan kartu pintar berwarna pink.	5	15
2	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Anak sudah bisa menghitung berapa bentuk segi tiga yang terdapat dalam papan monopoli.	8	20
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	Anak sudah bisa mengenalkan simbol bilangan menggunakan dadu dalam permainan monopoli.	4	16
4	Mengenalkan berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Anak sudah bisa mengenal hirif abjad dalam permainan monopoli.	3	10
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan	Sebelum bermain kami menjelaskan terlebih dahulu cara memainkan monopoli dan menjelaskan apa saja yang ada di dalam papan monopoli.	5	20

Berdasarkan tabel di atas, indikator pertama mengatakan bahwa dengan simbol angka 1-10, anak dapat menyebutkan angka 1-5 jika anak diberi kartu pintar berwarna merah muda. Sebelum aplikasi media, ada 5 anak yang tidak bisa menyebutkan angka 1-10. Pada saat yang sama, 15 anak mampu mengungkapkan simbol bilangan 1-10 di media aplikasi. Hal ini sama dengan penelitian yang menjelaskan bahwa ketika bermain Monopoli secara implisit, anak-anak bermain dengan menyebutkan angka-angka pada saat giliran mereka memindahkan bidak sesuai dengan jumlah dadu yang diberikan. Dengan menggunakan simbol angka untuk menghitung, anak yang lebih kecil mengingat angka yang diberikan. Karena pemahaman anak terhadap angka sudah terlihat pada usia 5 tahun, saat kebanyakan anak sudah bisa berhitung dari 1 sampai 20 (Safira & Fidesrinur., 2021).

Berdasarkan tabel di atas, pada indikator kedua mengatakan bahwa dengan menggunakan simbol angka pada saat berhitung, anak dapat menghitung jumlah segitiga dan persegi panjang pada papan monopoli. Sebelum penerapan media terdapat 8 anak yang belum mengetahui penggunaan simbol bilangan dalam perhitungan. Sedangkan 20 anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung setelah menggunakan media. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menjelaskan bahwa penggunaan lambang bilangan saat berhitung dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10. Langkah-langkah dalam permainan Monopoli dapat membantu anak dalam mempelajari konsep bilangan melalui bentuk-bentuk geometris dalam permainan Monopoli (Syafri., 2018).

Berdasarkan tabel di atas pada indikator ketiga menyebutkan bahwa dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yaitu anak sudah mampu menganalkan lambang bilangan dengan menggunakan dadu dalam permainan monopoli. Sebelum penerapan media ada 4 anak belum bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sedangkan setelah penerapan media ada 16 anak sudah bisa mencocokkan bilangan dengan simbol bilangan. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan dadu dalam permainan monopoli untuk mencocokkan angka dapat membantu meningkatkan pemahaman anak dalam konsep angka serta meningkatkan mutu kualitas belajar pada anak (Rozie., 2021)

Berdasarkan tabel di atas pada indikator empat menyebutkan bahwa dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan yaitu anak mampu mengenal berbagai huruf dalam permainan monopoli. Sebelum penerapan media ada 3 anak belum mampu mengetahui berbagai macam simbol dalam huruf konsonan dan vokal. Sedangkan setelah penerapan media ada 10 anak yang sudah bisa mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang menjelaskan bahwa dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf seperti mengenalkan huruf vokal A.I.U.E.O yang terdapat dalam permainan monopoli akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf secara optimal ( Nurul Hidayah., 2018).

Berdasarkan tabel di atas pada indikator kelima menyebutkan bahwa dengan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan yaitu sebelum bermain kami akan menjelaskan terlebih dahulu tata cara dalam permainan monopoli dan



menjelaskan gambar apa saja yang ada didalam papan monopoli. Sebelum penerapan media ada 5 anak belum bisa mempresentasikan bermacam-macam benda dalam bentuk tulisan dan gambar. Sedangkan setelah penerapan media ada 20 anak yang mampu mempresentasikan berbagai macam benda dan gambar yang terdapat pada papan monopoli. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang menjelaskan bahwa sebelum melakukan praktek dalam bermain monopoli peneliti harus lebih dulu menjelaskan tata cara dalam permainan monopoli, agar anak tidak kebingungan dalam bermain monopoli. Setelah bermain monopoli anak bisa menjelaskan kepada temannya apa saja yang di dapat setelah bermain monopoli. Hal ini dapat melatih anak untuk tidak malu lagi ketika disuruh naik kedepan untuk berbicara berbagai macam bentuk gambar atau tulisan yang ada disekitarnya (Aisyah., 2021).

## **SIMPULAN**

Peneliti mengukur pengenalan konsep matematika pada anak kelompok B dengan menggunakan lima indikator yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yakni : 1) mengucapkan lambang bilangan 1-10; 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) Gabungkan angka dengan simbol angka; 4) Mengenali vokal dan konsonan yang berbeda; 5) Penyajian berbagai objek berupa gambar atau tulisan. Masing-masing indikator tersebut mengalami peningkatan setelah peneliti menerapkan permainan monopoli. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif digunakan dalam pengenalan konsep matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Penggunaan permainan monopoli sangat bisa dikembangkan karena memiliki banyak fitur yang bisa dimodifikasi. Untuk penelitian selanjutnya peneliti memberikan rekomendasi untuk memodifikasi penggunaan permainan monopoli agar mampu mengembangkan aspek perkembangan yang lain bukan hanya konsep matematika.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Ashari, N., Lestari, T. A., Khaeriyah, U., & Hukmi, R. (2022). *MENANAM TOMAT UNTUK ANAK KELOMPOK B DI PAUD MELATI BINAAN SKB PAREPARE*.

167–176.

- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF, BAHASA DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI*. 2(4), 367–372.
- Kurniawaty, R. (2022). Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(1), 121–134. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i1.5119>
- Nasution, U. H., Azzahra, S. K., Amanda, K. Z., Sofiana, L., & Khadijah. (2020). Permainan Mencari Huruf Yang Sama Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Papan Flanel Ummi. *Jurnal Ilmiah Wahana Endidikan*, 8(24), 248–253.
- PRAYOGO, B. A. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Puspa, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>
- Riana, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 4, 1–16.
- Rohmatun Nurul Hidayah. (2018). Penerapan Strategi Multiple Intelelegences Perspektif Howard Gardner Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rozie, F. (2021). *Stimulasi Anak Usia 5-6 Tahun Yang Memiliki Gangguan Speech Delay Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif*.
- Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>
- Sianturi, R., Loita, A., & Utami, T. M. (2022). *Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(2021), 2556–2560.
- Syafri, F. S. (2018). Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1338>
- Wardhani, D. K. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 153–159. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9355>
- Wartini, U., Aisyah, S. D., & Riana, N. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk*

*Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* 8(14), 355–362.

Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10.  
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>

