

Pengembangan Permainan Monopoli dalam Kemampuan Mengenal Lingkungan pada Anak Usia 4-5 Tahun

Aprilia Wahyuning Fitri

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama kebumen
apriliaawfitri94@gmail.com

Dita Reni Atika

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen
atika.dita155@gmail.com

Abstrak

Pada permainan monopoli lingkungan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini yang mempunyai dunia bermain. Permainan ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan permainan monopoli dalam kemampuan mengenal lingkungan untuk anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research & Development (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian adalah 12 guru dari 4 Taman Kanak-Kanak di Kebumen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk guru dan ahli materi serta media, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan permainan monopoli layak dan valid digunakan untuk kemampuan mengenal lingkungan anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Permainan monopoli, kemampuan mengenal, anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan paling mendasar setiap manusia dalam kehidupan adalah pendidikan dan keterampilan. Pendudukan adalah hak setiap anak dan dalam aktivitas sehari-hari untuk mengembangkan apa yang telah diberikan (Fitri & Safitri, 2022a). Di Indonesia, pendidikan dimulai sejak masa kanak-kanak. Masa remaja yang disebut juga dengan masa emas adalah waktu yang tepat untuk menstimulasi anak. Pendidikan prasekolah merupakan suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan, khususnya: perkembangan moral dan agama yang tepat, perkembangan fisik, perkembangan sosial dan emosional, bahasa dan komunikasi supaya anak dapat kembang dan tumbuh secara baik. Berdasarkan dari hak itu pendidikan prasekolah adalah salah satu cara untuk menemukan dan meningkatkan berbagai potensi anak supaya dapat berkembang secara baik (Mulyasa, 2012).

Aspek tumbuh kembang anak yang dapat stimulasi yaitu perkembangan NAM, kognitif, bahasa, fisik motorik serta sosial emosional

(Nurkhasanah & Fitri, 2022). Dari banyak aspek perkembangan yang terpenting adalah aspek perkembangan kognitif (Fitri & Triana, 2022). Masa kanak-kanak akan lebih cepat berkembang dalam hal perkembangan kognitifnya, karena anak usia dini anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar serta keinginan mempelajari hal-hal yang baru.

Kognisi adalah proses berpikir, khusunya kemampuan individu dalam mengevaluasi, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu hal atau peristiwa (Fitri & Ummah, 2022). Proses kognitif berkaitan pada tingkat kecerdasan yang menjadi ciri utama seseorang dengan berbagai minar, terutama pada gagasan dan pembelajaran (Fitri & Triana, 2022).

Aspek perkembangan kognitif adalah tahapan perubahan yang terjadi sepanjang hidup untuk memhami, memahakan masala, mengolah informasi dan mempersepsikan sesuatu. Aspek perkembangan kognitif pada teori Piaget pada tah pra operasinal: a) kemampuan berpikir secara simbolis; b) mulai berkembangan dan mempunyai kemampuan berkomunikasi secara verbal; c) anak belajar meniru dan menggunakan bahasa simbolik untuk mewakili

sesuatu dalam pikirannya. Kemampuan berpikir seorang anak merupakan aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif perlu diberikan dorongan dengan cara yang menyenangkan agar tidak merasa tertekan, hal ini juga dapat dilakukan melalui bermain dan belajar (Pertiwi et al., 2018).

Perkembangan kognitif anak usia dini belajar melalui bermain, interaksinya yang dialami dengan orang dewasa, teman sebaya dan benda-benda konkret (Suyatno, 2005). Guru tentunya mempunyai beban yang besar untuk menyediakan berbagai kegiatan dan materi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak dengan cara yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu tujuan mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan mempersepsikan lingkungan sekitar. Inisiatif lingkungan bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak mengetahui, memahami dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya, di rumah dan di luar. Lingkungan yang dimaksud mempunyai arti luas meliputi lingkungan anak (dirinya), keluarga dan rumah. Selain itu, mengamati lingkungan alam sekitar penting untuk pengembangan dan pematangan kecerdasan dalam mengenali lingkungan sekitar. Kecerdasan motorik, natural, spasial, dan logis berkembang terutama pada saat anak mengenali lingkungan sekitar.

Lingkungan sekitar pada anak dapat distimulasi melalui lembar kerja anak ataupun menggunakan media pembelajaran interaktif berupa video namun, akan lebih baik apabila melalui praktik pengamatan langsung. Pengenalan lingkungan dapat dilakukan dengan pengamatan lingkungan terdekat anak, semisal diri anak sendiri, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah.

Melalui observasi yang dilakukan di beberapa lembaga pendidikan non formal di Kecamatan Bonorowo tentang kemampuan mengenal lingkungan pada anak yang berusia empat sampai lima tahun belum mencapai Standar Pencapaian Perkembangan Anak

(STPPA) dimana 30% dari total jumlah anak belum mengenal lingkungan sekitarnya. Di Beberapa lembaga pada kegiatan pembelajaran pengenalan lingkungan sekitar pada anak kurang maksimal, karena masih banyak menggunakan media yang kurang tepat. Masih banyaknya lembaga yang hanya menggunakan media lembar LKA serta papan bergambar dalam menyampaikan materi tentang lingkungan dan metode yang sering dipergunakan adalah bercerita atau demonstrasi, sehingga semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kurang. Guru yang kurang memperhatikan menyeluruh anak pada saat pembelajaran menyebabkan anak menjadi ramai sendiri. Kegiatan pembelajaran yang sama menyebabkan anak menjadi cepat bosan,, kurang aktif dan lain-lain

Penggunaan media dan permainan dalam pembelajaran juga sangat mempengaruhi terhadap pencapaian perkembangan anak. Guru harus diberikan tanggungjawab untuk membuat suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik di kelas. Permainan yang direkomendasikan untuk mengenali kemampuan mengenal lingkungan sekitar adalah monopoli (Suciati et al., 2016). Kesesuaian permainan monopoli disimpulkan bahwa permainan ini cocok dan layaj digunakan sebagai kegiatan pembelajaran karena merupakan permainan yang dapat menciptakan suasana mengajar menarik, hidup, menyenangkan dan sante. Belajar dan mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada gunanya untuk meningkatkan hasil belajar anak (Suciati et al., 2016).

Permainan monopoli sangat efektif untuk membantu anak dalam mengenal lingkungan sekitar, dimana nanti terdapat kartu kegiatan yang berisi pertanyaan seperti; "Benda apa saja yang ada dirumahmu?" dengan begitu anak pastinya menjawab pertanyaan dengan kondisi yang terjadi pada masing-masing rumah anak. Anak yang mampu menjawab dapat melanjutkan langkah bidaknya. Selain kartu tantangan terdapat pula kartu bantuan dimana ketika anak tidak dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tantangan maka anak diperbolehkan meminta bantuan kepada siapapun. Dengan permainan monopoli akan

mempermudah anak dalam mengingat dan mengenali lingkungan sekitarnya.

Alasan lain memilih permainan monopoli karena terdapat keunggulan (Suciati et al., 2016) yaitu: (a) media pembelajaran pada saat permainan monopoli sebagai suatu kegiatan yang sangat menarik dan menghibur, (b) anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (c) permainan monopoli dapat memberikan umpan balik secara langsung, (d) permainan itu menyenangkan, (e) permainan tersebut mudah dibuat dan direproduksi. Selain itu, permainan eksklusif ini juga memuat materi pengenalan lingkungan untuk anak-anak. Adanya hal tersebut anak dapat bermain sambil belajar.

Peneliti mengembangkan suatu permainan monopoli untuk pengenalan lingkungan sekitar pada anak usia 4-5 tahun, Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, peneliti membuat sebuah produk mengenai permainan dan judul yang yaitu "*Pengembangan Permainan Monopoli dalam Kemampuan Mengenal Lingkungan pada anak usia 4-5 tahun*".

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan terakhir evaluasi.

1. Analize (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang kegiatannya adalah menganalisis perlunya media dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh pengembang, didapatkan beberapa permasalahan dalam proses mengenal lingkungan pada anak usia dini yaitu 1) kurangnya keterlibatan pada proses kegiatan pembelajaran, 2) menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat, 3) Model dan metode yang dilakukan guru kurang bervariasi, 4) perhatian guru yang kurang menyeluruh. Dari permasalahan yang ditemukan pengembang memilih untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media yang

diperlukan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenali lingkungannya.

2. Design (Desain)

Tahap selanjutnya merupakan tahap desain atau perancangan. Tahap perancangan permainan monopoli dilakukan dengan mengidentifikasi komponen-komponen yang diperlukan untuk permainan monopoli, seperti papan monopoli, dadu, kartu peluang, kartu materi, kartu bebas keluar penjara. Persiapan instrumen juga dilakukan pada tahap ini. Alat ini akan digunakan untuk mengevaluasi game eksklusif yang sedang dikembangkan.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdapat kegiatan realisasi rancangan produk permainan monopoli dalam kemampuan mengenal lingkungan pada anak. Tahapan pengembangan terdiri dari kegiatan membuat dan merevisi media monopoli. Media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi di bidang materi permainan dan ahli dibidang media permainan..

4. Implementation (Implementasi)

Tahap penerapan atau penerapannya dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah sebagai tempat untuk penelitian. Penelitian ini dilakukan di 4 TK yang terdapat di Kota Kebumen yaitu; KB harapanku Harapanmu Patukrejo, TK MNU 22 Tarbiyatul Masyithoh Kutowinangun, TK PGRI PGRI Kaligubug Padureso dan POS PAUD Mutiara Bunda, Sendangalem. Penelitian inti dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Selama penerapan media, guru akan menggunakan permainan eksklusif yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru kemudian mengevaluasi permainan monopoli yang digunakan. Selain itu, anak-anak yang terlibat juga diminta memberikan jawaban terkait penggunaan permainan monopoli.

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi penelitian ini melakukan revisi akhir terhadap permainan monopoli yang dikembangkan didasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari validator, guru selama

penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan agar permainan monopoli yang dikembangkan benar-benar relevan dan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sarana pembelajaran berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan monopoli lingkungan ini dikembangkan setelah mengumpulkan data analisis kebutuhan yang diperlukan guru dan anak di 4 TK Kabupaten Kebumen melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut hasil pengembangan permainan monopoli lingkungan:



Gambar 1. Tempat Permainan Monopoli



Gambar 2. Dadu Monopoli Lingkungan



Gambar 3. Desain Kartu Materi



Gambar 4. Desan Kartu Bebas Penjara



Gambar 5. Desain Buku Panduan Permaian Monopoli

Data Validasi Ahli

Setelah produk dikembangkan, maka akan divalidasi oleh para ahli. Tahap validasi melibatkan partisipasi dua orang ahli, seorang ahli materi dan seorang ahli komunikasi. Berikut nilai dari masing-masing ahli terhadap media permainan monopoli lingkungan:



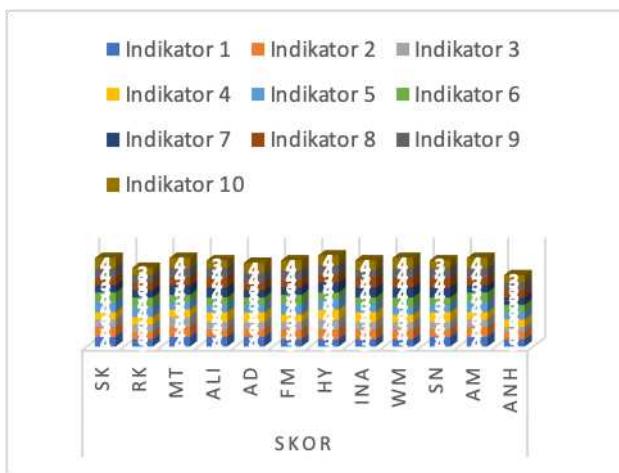
Gambar 6. Presentasi Hasil Penilaian Ahli

Dengan persentase yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Permainan Monopoli

Presentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh 90% dengan kriteria sangat layak, kemudian penilaian dari ahli media mencapai 91% pada kriteria sangat layak. Setelah media dinyatakan layak, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahapan pengujian. Berikut hasil evaluasi guru selama proses pengujian:



Gambar 7. Diagram Hasil Angket Respon Guru
Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media permainan monopoli lingkungan sebagaimana tercantum pada tabel gambar 6 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media permainan monopoli lingkungan sebagai berikut:

$$NRG = \frac{\sum NRG}{NRG_{max}} \times 100$$

$$NRG = \frac{416}{480} \times 100$$

$$NRG = 86\%$$

Hasil perhitungan ditas menunjukkan persentasi sebesar 86%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kriteria, persentase tingkat pencapaian 86% berada pada tingkat yang sangat positif sehingga media permainan monopoli lingkungan tidak perlu dilakukan revisi.

Susanto (Ahmad, 2016), Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Kedua konsep ini diintegrasikan menjadi satu kesatuan kegiatan yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dan anak, serta antara anak dengan anak dalam proses pembelajaran.

Montessori (2013) menemukan bahwa hasil belajar anak di sekolah dipengaruhi oleh 70 faktor internal dan 30 faktor eksternal. Faktor

eksternal yang mempengaruhi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu:faktor keluarga, masyarakat dan sekolah. Faktor sekolah sangat memperngaruhi kegiatan pembelajaran antara lain metode pembelajaran, kurikulum sekolah, interaksi guru dengan anak, interaksi antar anak, dan metode pembelajaran. Pembelajaran pada masa kanak-kanak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Salah satu metode pembelajaran adalah melalui kegiatan yang menyenangkan.

Montessori (2013) Pembelajaran sesungguhnya berasal dari kebebasan anak dalam memilih kegiatan. Setiap anak mempunyai bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Dari sudut pandang pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan oleh karena itu harus dipupuk sejak dini. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, khususnya melalui bermain. Melalui kegiatan yang menyenangkan, kami berharap dapat merangsang dan mengembangkan kreativitas anak berdasarkan potensi pengembangan anak sejak dini (Fitri & Safitri, 2022b).

Mulyasa (2015) salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan metode pembelajaran bagi anak usia dini adalah permainan benda. Melalui bermain benda merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak dengan menggunakan atau memainkan benda tertantau dan benda tersebut menjadi hiburan yang sangat menarik untuk dimainkan oleh anak. Bentuk permainan dengan benda antara lain permainan nyata, permainan simbolik, dan permainan sesuai aturan. Permainan monopoli lingkungan merupakan salah satu contoh dari kegiatan bermain dengan benda.

Permainan monopoli adalah permainan menggunakan papan yang terkendal di kalangan anak-anak, permainan ini bertujuan untuk dapat mencapai semua petak yang ada di tempat monopoli (Hasanah, 2019). Dalam permainan monopoli lingkungan anak dapat menguasai petak dengan cara menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada petaknya. Satu anak dengan anak lainnya dapat menyelesaikan kegiatan pada petak yang sama dengan cara hasil yang berbeda.

Permainan monopoli dibutuhkan peralatan berupa bidak, dadu, papan permainan serta kartu yang digunakan untuk membantu menguasai tiap petaknya(Hasanah, 2019).

Dalam permainan monopoli lingkungan anak bermain langsung tanpa diwakili oleh bidak, papan permainan monopoli lingkungan dicetak dengan ukuran 3m x 3m hal ini bertujuan agar anak dapat bermain secara langsung dan merasa lebih leluasa. Dadu yang digunakan tentunya juga berbeda dengan dadu pada permainan monopoli biasanya. Pada permainan monopoli lingkungan ini menggunakan dadu bantal dengan ukuran 15cm x 15 cm. Dadu yang terbuat dari bantal bertujuan memastikan keamanan anak pada saat bermainan, hal ini sesuai dengan kriteria permainan yang baik untuk anak sebagai penunjang kegiatan bermain dengan menyediakan permainan dengan adanya tantangan, keseimbangan koordinasi, tetapi tidak menimbulkan resiko berbahaya pada anak saat bermain (Fitri, 2016).

Kegiatan permainan monopoli lingkungan ini dilakukan dengan bertujuan untuk membantu anak dalam mengenali lingkungannya. Kemampuan untuk mengenal lingkungan pada anak meliputi kemampuan mengenal dan mengkomunikasikan berbagai benda yang ada di sekitar anak seperti nama benda, warna benda, bentuk benda, pola, ukuran, sifat, dan tekstur, struktur, fungsi, dan lain-lain, serta kemampuan mengenali lingkungan. kemampuan untuk memecahkan masalah (Pertiwi et al., 2018). Kemampuan mengenal lingkungan pada anak juga tertera dalam Permendukbud Nomor 137 Tahun 2023 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa kemampuan untuk mempersiapkan lingkungan pada anak usia 4- 5 tahun meliputi kemampuan memahami kedudukan/ kedudukan dalam keluarga, lingkungan sosial dan juga lingkungan hidup anak. Kemampuan dalam memahami kedudukan dalam keluarga, lingkungan sosial serta mengenali sebab-sebabnya. dan pengaruh lingkungannya.

Dalam proses permainan setiap anak yang mampu menyelesaikan kegiatan pada tiap petaknya akan diberikan *reward* berupa 1

bintang pada tiap petaknya. *Reward* yang diberikan berupa puji verbal (kata-kata penyemangat, seperti: baik dan benar) atau secara nonverbal (mengangguk, tersenyum atau juga bisa menepuk pundak), memberikan penghargaan dan memberikan nilai tambah kepada anak yang dapat menyelesaikan kegiatan pembelajarannya dan dapat menjadi teladan yang baik bagi anak lain (Fitri & Ummah, 2022). Selain itu, dengan memberikan *reward*, anak akan semakin semangat dalam melakukan perilaku yang benar. *Reward* merupakan suatu pemberian yang dapat mendorong seseorang untuk berprestasi dan dapat mengubah perilakunya karena seseorang akan merasa dihargai atas usahanya. *Reward* digunakan untuk menunjukkan hasil atau tindakan yang sangat baik dan dianjurkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan permainan monopoli lingkungan yang diltelah dilakukan dapat disimpulkan:

Kemampuan mengenal lingkungan sekitar pada anak usia empat sampe lima tahun dibutuhkan permainan monopoli lingkungan dengan segala komponennya, berdasarkan hasil uji coba lapangan juga dibutuhkannya lahan yang luas agar anak leluasa dalam bermain, dibutuhkannya materi yang berhubungan dengan kemampuan mengenal lingkungan serta adanya buku panduan permainan yang digunakan untuk memandu jalannya permainan serta *reward* untuk memotivasi anak agar lebih semangat serta antusias dalam mengikuti kegiatan.

Hasil penilaian validitas permainan monopoli lingkungan sebesar 90%oleh ahli materi dan 91% oleh ahli media dengan kriteria yang sangat layak serta hasil praktikalitas yang didapat dari angket respon guru pada uji coba lapangan sebanyak dua kali mendapatkan hasil sebesar 80% pada tahap uji coba I dengan kriteria positif dan 86% pada tahap uji coba II dengan kriteria sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar Dan*

- Pembelajaran. Prenadamedia Group.
- Fitri, A. W. (2016). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Sunda Manda Pada Anak Kelompok A Tkit Ar-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(4), 371–382.
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022a). Stimulasi Perilaku Prososial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 343. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1445>
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022b). Stimulasi Perilaku Prososial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Children*, 5, 6.
- Fitri, A. W., & Triana, H. (2022). Improving The Ability Executive Function Through Outdoor Play. *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, 40–49.
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111–116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.383>.
- Montessori, M. (2013). Metode Montessori: Panduan Wajib untuk Guru dan Orangtua Didik PAUD Pendidikan Anak usia Dini, Terj. Ahmad Lintang Lazuardi.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2015). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. (Remaja Rosdakarya).
- Nurkhasanah, S., & Fitri, A. W. (2022). Meningkatkan Keterampilan Meremas melalui Messy Play. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 30–40. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.291>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kelas Iv. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 136–150.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyatno. (2005). *Pembelajaran untuk anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.