

Pengembangan Media Monopoli Geometri untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun

Rosa Monita¹, Enda Puspitasari¹, Daviq Chairilisyah¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau

Email: rosamonita15@gmail¹, enda.puspitasari@lecturer.ac.id²,

daviqch@yahoo.com³

Abstrak

Penulis melakukan penelitian berdasarkan masalah yang diamati yaitu: 1) anak belum bisa mencontohkan, 2) anak belum bisa memilih, 3) anak belum bisa mencocokkan, 4) anak belum bisa menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui bagaimana pengembangan media monopoli geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun; 2) Mengetahui bagaimana kelayakan media monopoli geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun, dengan rumusan masalah; 1) Bagaimana pengembangan media monopoli geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun?; 2) Bagaimana kelayakan media monopoli geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun?. Penelitian Pengembangan Media Monopoli Geometri untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subyek dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: 1) telah dikembangkan media monopoli geometri untuk mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun; 2) media monopoli geometri telah dikembangkan sehingga mendapat kategori cukup valid dengan jumlah skor rata-rata validasi ahli materi 4,2 kategori sangat valid dan skor rata-rata validasi ahli media 4,1 dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: *Media Monopoli Geometri, Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, Anak Usia 4-5 Tahun.*

Abstract

The author conducts research based on observed problems, namely: 1) Children cannot pointed, 2) Children cannot choose, 3) Children cannot match, 4) Children cannot mention the objects around them in accordance with the form of geometry. This research aims to; 1) Knowing how the development of geometric monopoly media for the ability to recognize the form of geometry of age 4-5 years; 2) knowing how the feasibility of the geometric monopoly media for the ability to recognize the form of a geometry of ages of 4-5 years, with the formulation of the problem; 1) How is the development of geometric monopoly media for the ability to recognize geometry forms of age 4-5 years?; 2) How is the feasibility of media monopoly geometry for the ability to recognize the geometry form of age 4-5 years?. Research Development of Media Monopolies Geometry for the ability to recognize the form of geometry in children aged 4-5 years using the type of research and development (*Research and Development*). The subjects of this study were children aged 4-5 years. The research of the research in the form of validation sheets with data collection techniques using questionnaires, data analysis in this study was to use qualitative and quantitative analysis techniques. The results of this study are: 1) has developed a media of monopoly geometry to recognize the form of geometry of children aged 4-5 years; 2) Media monopoly geometry has been developed so that it gets a pretty valid category with a number of average score validation of material

expert 4.2 very valid categories and the average score of 4.1 media expert validation with a very valid category.

Keywords: Media Monopoly Geometry, the ability to recognize geometry forms, children aged 4-5 years.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan yang anak dapatkan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Saat ini penelitian dan pengkajian tentang anak usia dini meningkat. Diharapkan dengan ini maka perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin baik akan membawa dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Novan Ardy Wiyani (2014) menjelaskan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah kemampuan kognitif. Terdapat tujuh kemampuan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini supaya anak bisa mencapai tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain kemampuan auditori, kemampuan visual, kemampuan taktil, kemampuan kinestetik, kemampuan aritmatika, kemampuan geometri dan kemampuan sains permulaan.

Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan kemampuan mengenal bentuk geometri. Menurut Lestari K.W (2011), bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Jadi menurut Lestari belajar geometri mulai dari anak mengenal bentuk geometri, mengenal disini anak dapat menyebutkan nama-nama bentuk geometri disekitarnya kemudian anak dapat menunjuknya sehingga anak bisa menyebutkan dan mengumpulkan bentuk-bentuk geometri yang sesuai.

TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini. Penulis melakukan observasi di TK tersebut. Namun saat melakukan observasi di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru. Penulis menemukan bahwa anak masih belum memiliki kemampuan dalam mengembangkan kemampuan mengenal geometri terbukti dengan: 1) anak belum bisa mencontohkan bentuk geometri, 2) anak belum bisa memilih benda menurut bentuk, 3) anak belum bisa mencocokkan benda menurut bentuk, 4) anak belum bisa menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri. Hal ini disebabkan karena sedikitnya waktu untuk mengajarkan bentuk geometri kepada anak dan saat proses pembelajaran yang diberikan guru saat mengenalkan bentuk geometri anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan. Maka dari itu dirancang sebuah media yang bertujuan membantu memperkenalkan bentuk geometri kepada anak.

Hasil pengembangan produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang bernama monopoli geometri. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media monopoli geometri yang valid untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru, Jalan Soekarno Hatta Perumahan Damai Langgeng, Sidomulyo Barat, Tampan, Kota Pekanbaru dengan mengembangkan media pembelajaran Monopoli Geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

Adapun Prosedur pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, dengan model pengembangan. Menurut sugiyono, (2013) peneliti membuat rancangan prosedur ini hanya enam tahap. Enam tahap pada penelitian pengembangan ini adalah: 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Pembuatan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2013). Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran Monopoli Geometri. Angket tanggapan diisi oleh guru. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk berkualitas yang memenuhi aspek kevalidan. Data untuk menentukan kevalidan produk diperoleh dari penilaian 2 orang dosen untuk ahli materi dan ahli media dan 5 orang guru yang bersertifikasi yang kemudian akan dianalisis.

Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, bisa dicari dengan rumus:

$$validitas = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Secara Deskriptif

Persentase (100%)	Tingkat Kevalidan
81,0- 100,0 %	Sangat valid
61,0- 80,9 %	Cukup valid
41,0- 60,9 %	Kurang valid
21,0- 40,9 %	Tidak valid

(Sumber, Akbar 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang bernama monopoli geometri. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media monopoli geometri yang valid untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

Pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa media monopoli geometri. Media monopoli geometri ini terbuat dari bahan triplek yang bertujuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Media ini divalidasi oleh 2 orang ahli materi dan ahli media dan 5 orang ahli pendidik serta uji coba terbatas oleh 3 orang anak.

Setelah pembuatan produk awal monopoli geometri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak selesai, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pendidik serta uji terbatas oleh anak. Adapun validasi produk dari ahli sebagai berikut:

Validasi oleh ahli materi

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi, untuk meteri divalidasi yang dilakukan oleh satu ahli materi yaitu ibu, Dra. Rita Kurnia, M.Ed Adapun hasil rekapitulasi penilaian validator ahli meteri 1 :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi 1

Indikator penilaian	Skor validator	Presentase
Kesesuaian media monopoli geometri dengan kurikulum	4	80%
Kesesuaian media monopoli geometri dengan bahan ajar	5	100%
Kesesuaian media monopoli geometri dengan tahap perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri	5	100%
Monopoli geometri ini merupakan pembelajaran bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri	5	100%
Monopoli geometri ini sesuai dengan ruang lingkup bermain anak	4	80%
Bisa digunakan secara kelompok	3	60%
Bisa digunakan secara individu	5	100%
Gambar mudah dipahami	4	80%
Total Skor Maksimal	35	700%
Rata-Rata Skor	4,3	87%
Kategori	Sangat Valid	

Adapun masukan dan saran dari ahli materi yaitu: Keefektifannya lebih sederhana lagi, bermain secara kelompok untuk berapa orang anak? Saran 2 orang anak atau 1 orang anak.

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi, untuk materi divalidasi yang dilakukan oleh satu ahli materi yaitu bapak Drs. Zulkifli N., M.Pd. Adapun hasil rekapitulasi penilaian validator ahli materi II sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi 2

Indikator penilaian	Skor validator	Presentase
Kesesuaian media monopoli geometri dengan kurikulum	4	80%
Kesesuaian media monopoli geometri dengan bahan ajar	5	100%
Kesesuaian media monopoli geometri dengan tahap perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri	4	80%
Monopoli geometri ini merupakan pembelajaran bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri	4	80%
Monopoli geometri ini sesuai dengan ruang lingkup bermain anak	4	80%
Bisa digunakan secara kelompok	3	60%
Bisa digunakan secara individu	5	100%
Gambar mudah dipahami	4	80%
Total Skor Maksimal	33	660%
Rata-Rata Skor	4,1	82%
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan data hasil penelitian ahli materi 1, media monopoli geometri mendapatkan skor keseluruhan 35 dari 8 indikator yang dinilai dengan rata-rata skor 4,3 dengan presentase 83% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil penilaian ahli materi 2 media monopoli geometri mendapatkan skor keseluruhan 33 dari 8 indikator yang dinilai dengan rata-rata skor 4,1 dengan presentase 82% dengan kategori sangat valid. Berikut skor dari kedua validator ahli materi:

Tabel 3. Hasil keseluruhan Validasi Ahli Materi

Validasi ahli	Jumlah skor	Rata-rata skor	Presentase	Kategori
Ahli Materi I	35	4,3	87%	Sangat Valid
Ahli Materi II	33	4,1	82%	Sangat Valid
Kesimpulan	68	4,2	84%	Sangat Valid

Validasi ahli media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media yang divalidasi dilakukan oleh satu ahli media yaitu ibu, Dra. Rita Kurnia, M.Ed. Adapun rekapitulasi penilaian validator terhadap media monopoli geometri yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil analisis validasi dari validator ahli media 1 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 1

Indikator penilaian	Skor validator	Presentase
Kesesuaian media monopoli geometri dengan ukuran permainan anak	4	80%
Monopoli geometri ini disajikan dengan bentuk yang jelas	4	80%
Kemudahan penggunaan produk, mudah disimpan dan dipindahkan	4	80%
Keefektifan waktu dalam penggunaan media monopoli geometri	3	60%
Kebenaran keaslian karya	5	100%
Ketelitian tidak menimbulkan salah konsep	4	80%
Ketepatan pemilihan ukuran media monopoli geometri	4	80%
Keamanan tidak berbahaya bagi anak	5	100%
Keawetan atau ketahanan media monopoli geometri	5	100%
Monopoli geometri ini menarik bagi anak	4	80%
Kejelasan suara	4	80%
Total Skor Maksimal	46	920%
Rata-Rata Skor	4,1	83%
Kategori	Sangat Valid	

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media yang divalidasi dilakukan oleh satu ahli media yaitu bapak Drs. Zulkifli N., M.Pd. Adapun rekapitulasi penilaian validator terhadap media monopoli geometri yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil analisis validasi dari validator ahli media 2 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media 2

Indikator penilaian	Skor validator	Presentase
Kesesuaian media monopoli geometri dengan ukuran permainan anak	4	80%
Monopoli geometri ini disajikan dengan bentuk yang jelas	5	100%
Kemudahan penggunaan produk, mudah disimpan dan dipindahkan	4	80%
Keefektifan waktu dalam penggunaan media monopoli geometri	3	60%
Kebenaran keaslian karya	5	100%
Ketelitian tidak menimbulkan salah konsep	4	80%
Ketepatan pemilihan ukuran media monopoli geometri	4	80%
Keamanan tidak berbahaya bagi anak	5	100%
Keawetan atau ketahanan media monopoli geometri	4	80%
Monopoli geometri ini menarik bagi anak	4	80%
Kejelasan suara	4	80%
Total Skor Maksimal	46	920%
Rata-Rata Skor	4,1	83%
Kategori	Sangat Valid	

Menurut validator media media monopoli geometri ini pengembangan media ini cukup baik, perlu dimantapkan lagi arah perjalanan setelah lempar dadu harus dibuat, seperti marka jalan. Dadu tidak dilempar di atas meja dadu.

Berikut bagian-bagian yang perlu direvisi, yaitu:

Berdasarkan data hasil penelitian ahli materi 1, media monopoli geometri mendapatkan skor keseluruhan 46 dari 11 indikator yang dinilai dengan rata-rata skor 4,1 dengan presentase 83% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil penilaian ahli materi

2 media monopoli geometri mendapatkan skor keseluruhan 46 dari 11 indikator yang dinilai dengan rata-rata skor 4,1 dengan presentase 83% dengan kategori sangat valid. Berikut skor dari kedua validator ahli media:

Tabel 6. Hasil keseluruhan Validasi Ahli Media

Validasi ahli	Jumlah skor	Rata-rata skor	Presentase	Kategori
Ahli Media I	46	4,1	83%	Sangat Valid
Ahli Media II	46	4,1	83%	Sangat Valid
Kesimpulan	92	4,1	83%	Sangat Valid

Validasi Ahli Pendidik

Media monopoli geometri ini divalidasi oleh 5 (lima) orang ahli pendidik. Adapun identitas validator dapat dilihat pada:

Tabel 4.8 Identitas Validator Ahli Pendidik

No	Nama	Instansi/ Jabatan
1	Sri Sukatmi, S.Pd	TK Negri Pembina 2 (Guru Kelas)
2	Devi Liza, S.Pd	TK Negri Pembina 2 (Guru Kelas)
3	Zainab, S.Pd	TK Negri Pembina 2 (Guru Kelas)
4	Nensi Dayani, S.Pd	TK Negri Pembina 2 (Guru Kelas)
5	Nurmawilis, S.Pd	TK Negri Pembina 2 (Guru Kelas)

Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil penilaian validator ahli pendidik dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pendidik

No	Indikator penilaian	Skor	Presentase
1	Kemudahan dalam menggunakan produk	22	88%
2	Keefektifan waktu dalam menggunakan produk	22	88%
3	Kejelasan gambar	23	92%
4	Kejelasan suara	23	92%
5	Ketepatan menggunakan warna	23	92%
6	Kerapian dan kejelasan menggunakan tulisan	21	84%
7	Media dapat membantu menumbuhkan minat belajar anak	24	96%
8	Keamanan bagi anak dalam menggunakan produk	23	92%
9	Kemenarikan media monopoli geometri	23	92%
	Total Skor Maksimal	204	816%
	Rata-Rata Skor	4,5	90%
	Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas media pembelajaran oleh ahli pendidik pada tabel 9. nilai rata-rata adalah 90% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah valid digunakan dalam pembelajaran.

Validator ahli pendidik menyatakan bahwa media monopoli geometri ini valid digunakan, tetapi direvisi sesuai dengan saran, berikut:

1. Tulisan yang ada di media dirapikan
2. Bagian belakang media di tutup agar aman digunakan anak

Uji Coba Terbatas

Uji coba yang dilakukan pada produk media monopoli geometri ini menggunakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini di uji cobakan terhadap anak usia 4-5 tahun. Berhubungan

dengan pandemi covid-19 uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah 3 anak. Uji coba dilakukan di lingkungan TK Negeri Pembina 2. Uji coba terbatas dilakukan 1 kali. Tujuan dilakukan uji coba terbatas ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh media untuk membantu mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Saat memperkenalkan media kepada anak. Anak, sangat antusias ingin memainkan media monopoli. anak berulang kali mengulang permainan monopoli geometri. Anak sangat antusias saat mendapatkan kartu dan bisa memencet tombol yang ada di kotak keberuntungan. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan terkait media monopoli geometri. Anak merasa senang memainkan media monopoli geometri dan ingin berkali kali memainkannya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli geometri dalam pembelajaran membuat anak antusias dan merasa senang. Media monopoli geometri ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Maka dari itu dapat disimpulkan media monopoli geometri ini layak digunakan anak usia 4-5 tahun sebagai pengenalan bentuk geometri.

SIMPULAN

Telah dikembangkan sebuah produk media monopoli geometri sebagai media pembelajaran untuk kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Menurut sugiyono, (2013) peneliti membuat rancangan prosedur pada penelitian ini terdiri enam tahap. Enam tahap pada penelitian pengembangan ini adalah: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) pembuatan produk.

Rata-rata penilaian validator ahli materi memperoleh persentase 84% sehingga penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi mendapat kategori "sangat valid". Sedangkan rata-rata penilaian oleh ahli media mendapat persentase 83% sehingga penilaian yang diberikan oleh validator ahli media mendapat kategori "sangat valid". Kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik mendapat persentase 90% sehingga penilaian yang dicapai oleh guru mendapatkan kategori "sangat valid". Pada uji coba terbatas yang melibatkan 3 orang anak dan anak antusias dan senang memainkan permainan monopoli geometri. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa media monopoli geometri yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan.

Bagi peneliti sendiri lebih dapat mengembangkan bagaimana pembelajaran berupa media monopoli geometri sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak, karena pada penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai validasi ahli karena keterbatasan akibat covid-19.

Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama media monopoli geometri agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Disini peneliti menyarankan untuk menindaklanjuti penelitian ini agar melakukan uji coba untuk seluruh perangkat yang dikembangkan.

Produk media monopoli geometri ini telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perangkat pembelajaran untuk kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Rifka Annisa. 2016. Pengembangan Permainan Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. Malang
- Guslinda & Kurnia Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing. Surabaya
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media. Jakarta Timur
- Jalilah Marhamah. 2018. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli. Cimahi

- Nasihah Zainun. 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Monopoli Pintar Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Mojokerto
- Nurlela Lela. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di *Play Group* Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sukanti Yulias. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Monopoli Raksasa Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Roudlotul Jannah Al Huda. Mojokerto
- Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan* . Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wiyani Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. GAVAMedia. Yogyakarta
- Zubaidah Amir, Risnawati. 2016. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta