

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Fitriani, R., Ramdani, Z., & Hardian, E. M. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 313-322.
- Agustianti. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Makasar: CV.Tohar Media.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65, 1-43.
- Anggraini, E. S., Simamora, E. T., Purba, G. V., & Buulolo, S. H. (2024). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *IKAMAS: Jurnal Informasi Keagamaan, Manajemen dan Strategi*, 4(2), 446-454.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen pengumpulan data*. Sorong : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
- Astuti, W. (2018). *Bermain dan Kecerdasan Anak*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Bancin, A. (2020). *Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ath-Thayyibah Jl. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58.
- Desmariansi, E., Siregar, Z., Nengsih, S. A., & Wahyudi, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak Di TK AL-Ziqri Kota Padang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 86-100
- Dwika Putri, D. (2023). *Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Fadilah, S. (2023). Hubungan bermain monopoli sederhana dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini: Penelitian di kelompok B RA Ar-raudhah Subang (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Fadillah. M (2017) *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media

- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Halifah, S., Nurzhafirah, N., Suhartina, S., Misbar, N. F., & Amriani, S. R. (2024). Implementasi Permainan Monopoli dalam Mengembangkan Bahasa Anak di TK Al-Imaniah Kota Parepare. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(1), 172-181.
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. (2024). Penerapan perkembangan kognitif Jean Piaget dan perkembangan bahasa Vygotsky dalam pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(1), 143-158
- Indonesia, P. R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Terpadu, P. E., Daerah, B. K., Presiden, P., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., & Daerah, P. O. (1991). *Presiden Republik Indonesia*. 2010(1), 1–5.
- IRAWAN, I. W. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158.
- Ischak, I. W., Badjuka, Y. B., & Zulfiayu. (2014). Teknik Pengumpulan Data. *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi*, 4.
- Jaya, M. P. S., Wahyuni, G., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 3(1), 1–11.
- Jalilah, M., & Alam, S. K. (2018). Kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah melalui media monopoli. *Jurnal ceria*, 1(6), 23-30.
- Kurniasi, D. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Lia, D. (2022). *Pengembangan Media Permainan Mmonopoli Berbasis Islam Tema Hewan Untuk Anak Taman Kanak-Kanak* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Marsela, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Meintika, J. Y., Dwiyaniti, L., & Iswantiningtyas, V. (2023). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan*

- Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Muazzomi, N. (2014). Peran Bermain Dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 16, 1–203.
- Muliani, B. N. (2019). Peningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api. *Pandawa*, 1(1), 20–39.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89–99.
- Muthoharoh, M., & Rejeki, A. Optimalisasi Permainan Monopoli Sebagai Alat Pengembangan Psikososial Dan Kepercayaan Diri Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(9), 1914–1921.
- Nanda, S. (2023). Pengembangan Media Monopoli Tematik Kelas IV Tema “Tempat Tinggalku” Di SD Negeri 101816 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY)
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jassi Anakku*, 19(1), 40–51.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nurfadhillah Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang : CV Jejak
- Oktaviani, R., Gede Anadhi, I. M., & Komang Sindu Putra, I. B. (2024). Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Melalui Permainan Monoply Box di TK Wisma Sari. *Generasi Emas*, 7(1), 92–102.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI*.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020, October). *Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun*. In *SENASTER*" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan (Vol. 1, No. 1).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: jurnal Manajemen pendidikan islam*, 5(2), 106–117.
- Prayogo, B. A. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233.

- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4).
- Rahmawati, A., Priyono, F. H., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4), 1–10.
- Ridha, N.(2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Hikmah*, 14(1), 62-70.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana
- Safira, A. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Timur : Caremedia)
- Sakdiah, H., & Mahyuddin, N. (2022). Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dalam Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 41-48.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. STIMA IMMI.
- Sistem Pendidikan Nasional, *undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*
- Sujitno (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. Jawa Barat : CV Adanu Abimata
- Sulistiani, S. (2024). *Pengaruh Kegiatan Practical Life terhadap Keterampilan Merawat Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Iqra'Sabila Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)* Bandung : ALFABETA cv.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen penelitian*. Denpasar: Mahameru Pres
- Sulistiani, S. (2024). *Pengaruh Kegiatan Practical Life terhadap Keterampilan Merawat Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Iqra'Sabila Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3),
- Syafriani, D. (2023). *Statistika Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.

- Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game pada Materi Pokok Konsep Mol bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Internasional. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), 181-187.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahyuni, G., Jaya, M. P. S., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh penggunaan alat permainan monopoli terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 3(1), 1-11.
- Wati, K. S., & Safitri, D. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1),
- Warmansyah Jhoni. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Wartini, U., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 346-354.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. Hadlonah: *Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 5(1).
- Widyaiswara, M. (2016). *Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun DI TK LPM Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Wulandari, L., Burhanuddin, B., & Dalle, A. (2020). Keefektifan Media Permainan Word Squer Dalam Penggunaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan media monopoli terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 10-16.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. Veritas Lux Mea (*Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*), 3(1), 17-24.