Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan
(SIKONTAN)
https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIKONTAN

DINAMIKA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA-SISWI DI PAUD TK ANAK CERIA SURABAYA

THE DYNAMICS OF MONOPOLY GAMES IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF STUDENTS IN CHEERFUL CHILDREN'S KINDERGARTEN SURABAYA

Lola Dwi Nata[1]*, Annisa Salsabila[2], Adeline Talitha[3], Amiroh Untsal Asad[4], Rhein Sasi Kirana[5]
Universitas Airlangga, Indonesia
***Email Correspondence:** lola.dwi.nata-2021@psikologi.unair.ac.id

ABSTRAK

Permainan monopoli semakin terabaikan seiring dengan perkembangan gadget yang semakin canggih. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi aspek kognitif anak usia prasekolah agar mampu mengembangkan dan melatih kemampuannya dengan menggunakan simbol-simbol, seperti kata, gambar, dan ide sehingga dapat mempresentasikan suatu konsep. Penelitian ini didasari oleh teori kognitif Piaget, khususnya pada tahap pra operasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menggunakan teknik observasi partisipatif dan wawancara informal dengan melibatkan tiga subjek serta menggunakan tinjauan literatur terdahulu untuk membandingkan hasil penelitian. Hasil penelitian menyatakan bahwa para subjek mampu mempresentasikan media dalam permainan Monopoli menggunakan bahasa, pola angka, gambar, warna, melatih fungsi eksekutif, dan melatih anak untuk mengatur strategi dalam memecahkan sebuah permasalahan sederhana. Hasil penelitian ini juga didukung dengan pemberian pre-test dan post test selama pelaksanaan kegiatan stimulasi berlangsung. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan media sederhana lainnya untuk melatih aspek kognitif anak pra sekolah, menggunakan metode kuantitatif agar aspek lain diluar penelitian ini dapat terukur dan lebih sistematis.

Kata Kunci: Monopoli, Stimulasi, Kognitif, Anak, Prasekolah.

ABSTRACT

Monopoly games are increasingly neglected along with the development of increasingly sophisticated gadgets. This research aims to stimulate the cognitive aspects of preschool children to be able to develop and train their abilities by using symbols, such as words, pictures, and ideas so that they can present a concept. This research is based on Piaget's cognitive theory, especially in the preoperational stage. This study used a qualitative approach, using participatory observation techniques and informal interviews involving three subjects and using a review of previous literature to compare the results of the study. The results stated that the subjects were able to present the media in the Monopoly game using language, number patterns, pictures, colors, train executive functions, and train children to organize strategies in solving a simple problem. The results of this study are also supported by giving pre-test and post test during the implementation of stimulation activities. Future research can use other simple media to train cognitive aspects of pre-school children, using quantitative methods so that other aspects outside this study can be measured and more systematic.

Keywords: *Monopoly, Stimulation, Cognitive, Children, Preschool.*

PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang ini, anak-anak prasekolah semakin terpapar oleh teknologi dan gadget, yang tak hanya memudahkan mereka dalam mengakses berbagai informasi, tetapi juga mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Berbagai permainan tradisional yang dulu dimainkan dengan penuh antusias oleh anak-anak, kini mulai terlupakan. Salah satunya adalah permainan Monopoli, sebuah permainan papan yang menjadi ikon hiburan keluarga sejak lama. Permainan ini memiliki berbagai elemen seperti dadu, pion, miniatur rumah, lembaran uang, kartu tanda kepemilikan properti, dan kartu kesempatan

yang menyusun seluruh interaksi dalam permainan. Monopoli adalah permainan yang memadukan strategi, perhitungan, dan keputusan yang bijak, yang menjadikannya pilihan ideal untuk melatih kemampuan kognitif anak. Pada dasarnya, Monopoli bukan hanya sekadar permainan, tetapi alat pembelajaran yang efektif.

Permainan Monopoli memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan berbagai aspek keterampilan anak. Selain menjadi media hiburan, permainan ini memperkenalkan konsep-konsep seperti berhitung, pengelolaan uang, serta mengasah kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Melalui peranannya yang mengajarkan pengelolaan properti, anak-anak diajarkan untuk berpikir kritis dalam pengambilan keputusan serta mengelola sumber daya yang terbatas, seperti uang dan waktu. Ini adalah pengalaman berharga yang dapat mendukung perkembangan kecerdasan kognitif anak sejak dini.

Sayangnya, seiring berkembangnya zaman dan tren penggunaan gadget yang semakin masif, anak-anak sekarang lebih cenderung memilih permainan berbasis teknologi yang lebih instan dan menghibur. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional seperti Monopoli menyimpan banyak potensi dalam merangsang perkembangan kognitif yang lebih mendalam. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji bagaimana permainan Monopoli dapat digunakan sebagai media stimulasi kognitif bagi anak prasekolah, sebuah usaha untuk membawa kembali esensi permainan tradisional ini dalam kehidupan anak-anak masa kini yang hampir terlupakan.

Penting untuk diketahui bahwa perkembangan kognitif anak pada usia prasekolah sangat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam mencapai prestasi akademik serta kemampuan beradaptasi di lingkungan sosialnya. Di usia ini, otak anak berkembang sangat pesat dan mereka mulai mempelajari banyak hal yang akan membentuk cara berpikir dan cara mereka mengatasi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat dapat memberikan dampak positif dalam membantu anak mengembangkan fungsi eksekutif mereka. Salah satu cara yang efektif untuk memberi stimulasi adalah melalui permainan yang menggabungkan aspek kognitif dan sosial.

Mengapa Monopoli? Monopoli bukan sekadar permainan yang mengandalkan keberuntungan semata, tetapi juga memerlukan pemikiran strategis. Setiap keputusan yang diambil dalam permainan, seperti membeli properti atau memutuskan kapan harus membayar sewa, melibatkan pemahaman tentang nilai, perhitungan uang, serta cara-cara mengelola sumber daya. Ini adalah keterampilan yang sangat berguna, baik di kehidupan sehari-hari maupun di dunia akademis, dan semuanya dapat dilatih dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan Monopoli tidak hanya mengasah kemampuan matematika dasar, tetapi juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar cara berinteraksi dengan orang lain, bernegosiasi, serta beradaptasi dengan situasi yang berubah-ubah, yang sangat penting dalam perkembangan sosial mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan stimulasi kognitif pada anak prasekolah dengan menggunakan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Paud TK Ceria Surabaya, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana permainan ini dapat merangsang perkembangan kognitif anak prasekolah, khususnya dalam hal berhitung, pengambilan

keputusan, dan pemecahan masalah. Di sini, peneliti menggunakan permainan Monopoli untuk merangsang kemampuan kognitif anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, memadukan teori-teori perkembangan kognitif Piaget dengan praktik nyata dalam bentuk permainan.

Menurut teori Piaget, anak-anak pada usia prasekolah (sekitar usia 2 hingga 6 tahun) berada pada tahap perkembangan praoperasional, yaitu tahap dimana mereka mulai menggunakan simbol, kata-kata, dan gambar untuk mewakili ide-ide dan objek-objek di dunia nyata. Pada tahap ini, meskipun anak-anak sudah mampu memahami hubungan simbolik antara kata dan objek, mereka belum mampu berpikir secara logis atau objektif. Sebagai contoh, dalam permainan Monopoli, anak-anak harus menggunakan simbol berupa pion, uang, dan kartu properti untuk mewakili konsep-konsep abstrak seperti kepemilikan dan transaksi. Permainan ini memberi kesempatan bagi mereka untuk belajar sambil bermain, sekaligus mengasah keterampilan kognitif yang penting untuk perkembangan mereka.

Sebagai bagian dari kegiatan stimulasi, peneliti memberikan permainan Monopoli yang sederhana namun penuh tantangan. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar mengenal angka, menghitung, dan mengelola uang dengan cara yang menyenangkan. Mereka juga diajak untuk berstrategi, seperti kapan harus membeli properti atau menabung, yang melatih keterampilan perencanaan dan pengambilan keputusan mereka. Selain itu, anak-anak juga dilatih untuk memecahkan masalah sederhana, seperti bagaimana mengelola uang yang mereka miliki agar dapat terus bermain dan menghindari kebangkrutan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti konkret mengenai manfaat permainan Monopoli dalam merangsang kemampuan kognitif anak prasekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bagaimana permainan tradisional yang tampaknya sederhana dapat memberikan manfaat yang besar dalam pengembangan kognitif anak-anak, khususnya dalam hal berhitung, pengelolaan sumber daya, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada teori perkembangan kognitif anak, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak mereka.

Namun, penting juga untuk diingat bahwa stimulasi kognitif tidak hanya bergantung pada permainan semata. Interaksi yang positif antara orang dewasa dan anak, lingkungan yang mendukung, serta kegiatan lain yang melibatkan eksplorasi dan kreativitas juga memainkan peranan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana media permainan Monopoli dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

Dengan harapan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini, di samping memberikan solusi bagi orang tua dan pendidik yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak-anak di era digital ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan kognitif pada anak pra sekolah mempengaruhi hasil perkembangannya di masa depan, misalnya mempengaruhi prestasi akademik, kreativitas, cara berpikir, dan kesejahteraan fisik dan mentalnya (Von Stumm dkk. 2017). Pernyataan tersebut nyatanya selaras dengan yang diungkapkan oleh Papalia dkk., (2007) bahwa perkembangan kognitif anak berkaitan erat dengan kualitas hidup mereka di masa depan karena dengan perkembangan kognitif yang optimal, individu akan dapat menemukan solusi atau mengambil keputusan yang tepat atas masalah yang sedang terjadi (Indarwati, 2017; Valentina & Hibana, 2023).

Sebesar 50 persen perkembangan kognitif pada anak akan berkembang pesat di usia empat tahun dan akan mencapai 80 persen ketika anak berusia delapan tahun dari total kecerdasan yang akan dicapai pada usia 18 tahun. Pada rentang usia tersebut, anak mampu memahami pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, konsep bilangan, warna dan pola, lambang bilangan dan huruf, serta menerima dan mengungkapkan bahasa (Pusat Kurikulum-Balitbang Depdiknas, 2007). Menurut Suyanto (2005) menjelaskan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang inheren pada anak, yaitu meliputi aspek intelektual atau kognitif, aspek nilai agama dan moral, aspek sosial, emosional, aspek fisik motorik, bahasa dan seni.

Aspek-aspek perkembangan kognitif tersebut tidak akan terlepas dari kehidupan anak sepanjang hidupnya untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya berdasarkan objek yang ia tangkap melalui panca indera (Sujiono & Yuliani, 2012). Sehingga anak dituntut untuk mengeksplorasi lingkungan disekitarnya atau melakukan aktivitas-aktivitas yang mampu melatih kemampuan kognitifnya di masa perkembangannya khususnya pada rentang usia tersebut. Aktivitas-aktivitas tersebut dikenal dengan istilah stimulasi kognitif karena berdampak positif terhadap fungsi eksekutif nya untuk mencapai suatu tujuan, melatih kemampuan bahasa, dan hasil akademik anak kedepannya (Rakesh dkk., 2024).

Berdasarkan tahap perkembangan anak prasekolah dengan rentang usia 2 hingga 6 tahun, mereka termasuk dalam tahap pra operasional dalam teorinya Piaget (French, 2019). Dalam tahap tersebut, Piaget (dalam French, 2019) menyatakan bahwa anak mampu menggunakan simbol untuk mempresentasikan kata-kata, gambar, dan ide sehingga stimulasi yang tepat untuk mengembangkan dan melatih kemampuan mereka dengan mengajak bermain dengan menggunakan simbol yang mempresentasikan sebuah konsep. Adapun pada tahapan ini, anak mulai menggunakan bahasa, namun mereka belum mampu untuk menggunakan atau memahami ide yang menggunakan logika.

Tahap pra operasional memiliki dua tahap, yaitu tahap simbolik dan tahap berpikir intuitif. Kedua tahap tersebut memiliki perbedaan kemampuan pemahaman terhadap objek yang ada disekitarnya atau cara berpikirnya. Pada tahap simbolik, anak cenderung belum mampu memahami perspektif orang lain dan merasa bahwa orang lain dapat berpikir seperti yang mereka pikirkan. Adapun pada tahap berpikir intuitif, anak mampu berpikir secara langsung tanpa harus memberikan bukti nyata. Disamping itu, anak lebih sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang ada di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan penalaran yang sederhana dan belum sempurna (Lally & Valentine-French, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana hasil penelitian tidak menggunakan numerik dan ilmu statistik, tetapi peneliti menafsirkan makna dari sebuah fenomena (Fiantika dkk., 2022). Berdasarkan latar belakang, penelitian ini merupakan penelitian studi kasus karena didasari fenomena nyata yang terjadi, yaitu mengenai bagaimana permainan Monopoli digunakan untuk menstimulasi kognitif anak prasekolah berdasarkan teori kognitif Piaget di Paud TK Ceria Surabaya.

Teknik yang digunakan untuk pengambilan data adalah observasi partisipatif dan wawancara informal pada partisipan (Fiantika dkk., 2022). Pengambilan data diawali dengan melakukan observasi partisipatif, dimana peneliti membangun *bonding* dengan siswa-siswi TK A dan B agar peneliti dapat mengajak beberapa siswa di lain hari untuk mencoba bermain Monopoli. Kemudian peneliti menargetkan beberapa siswa-siswi yang mau terlibat untuk kegiatan stimulasi. Akhirnya kegiatan stimulasi melibatkan 3 siswa-siswi kelas dari TK A dan TK B. Adapun observasi partisipatif lanjutan dan wawancara informal yang dilakukan pada hari pelaksanaan kegiatan stimulasi untuk mengetahui efektivitas kegiatan stimulasi menggunakan permainan Monopoli.

Teknik analisis data yang sesuai pada hasil penelitian ini adalah *conclusion drawing* (*verification*), yaitu hasil penelitian menekankan penemuan baru yang dijadikan kesimpulan penelitian ini (Fiantika dkk., 2022). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (dalam Fiantika dkk., 2022) bahwa penemuan terbaru tersebut mendeskripsikan atau menggambarkan objek yang sebelumnya tidak diketahui sehingga setelah diteliti ditemukan hasil yang jelas yaitu berupa hubungan kausal berdasarkan teori yang digunakan.

Selain itu, peneliti juga memberikan *pre and post-test* untuk mengukur pemahaman dan pengalaman subjek, yaitu berupa pertanyaan sederhana seperti “apakah kamu pernah bermain Monopoli?” atau “apakah kalian tahu bagaimana cara memainkannya?” yang dirancang untuk mengetahui tingkat pemahaman subjek terkait permainan Monopoli, serta menanyakan “apakah kalian memahami penjelasan kakak?”, mengevaluasi sejauh mana stimulasi telah membantu subjek memahami konsep yang diajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan stimulasi yang melibatkan 3 siswa-siswi dari TK A dan TK B diawali dengan kegiatan *bonding* yang bertujuan untuk membangun kedekatan, mengenali karakter, dan responsivitas siswa-siswi selama kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan bonding terdiri dari mengikuti pembelajaran di kelas, bermain bersama ketika waktu istirahat, membangun percakapan, serta menunjukkan bahasa non verbal yang ramah (tersenyum, melambaikan tangan, dan menggandeng). Berdasarkan kegiatan bonding tersebut, diperoleh 3 siswa-siswi dengan inisial A, I , dan R yang dinilai mampu untuk mengikuti kegiatan stimulasi dengan mempertimbangkan kemauan masing-masing subjek serta menyesuaikan kondisi subjek agar sesuai konsep kegiatan stimulasi.

Ketika pelaksanaan kegiatan bermain Monopoli, ketiga subjek terlihat sangat antusias untuk mengetahui bagaimana bentuk dan objek yang ada di dalam kotak Monopoli. Terdapat beberapa sesi dari awal hingga akhir permainan, yaitu:

1. Peneliti menjelaskan aturan dan cara bermain Monopoli.
2. Peneliti menanyakan pemahaman cara bermain Monopoli kepada para subjek.
3. Para subjek dibantu untuk membagi uang dan memilih pion.
4. Setelah pembagian uang, para subjek melakukan hompimpa guna menentukan urutan bermain Monopoli.
5. Permainan Monopoli pada putaran pertama dilakukan secara urut tanpa adanya transaksi pembelian properti, tanpa adanya kesempatan membuka kartu dana umum dan kartu kesempatan, tidak ada penahanan ketika terdapat salah satu subjek berhenti di kotak penjara, serta bebas dari aturan sewa dan pajak.
6. Permainan Monopoli berlangsung dalam enam putaran. Selama permainan tersebut berlangsung, para subjek berlomba-lomba untuk membeli negara dan properti yang mereka inginkan.
7. Ketika transaksi pembelian negara dengan propertinya serta pembayaran sewa dan pajak, seperti peneliti mengobservasi bagaimana mereka memberikan jumlah uang sesuai dengan total pembelian serta jumlah uang kembalian. Beberapa siswa dapat melakukan transaksi tersebut dengan mudah karena nominal uang Monopoli sama dengan jumlah nominal uang asli.
8. Selain itu, pemberlakuan sewa dan pajak pada subjek yang berhenti di kota yang telah dibeli oleh lawan mainnya telah diterapkan karena masing-masing subjek memiliki beberapa properti.
9. Kemudian terdapat subjek R yang berhenti di kotak ‘dana umum’, dimana subjek tersebut mendapatkan tambahan modal dari bank. Kesempatan tersebut digunakan subjek untuk membeli beberapa kota dan properti.
10. Pada dua putaran terakhir, jumlah uang para subjek sedikit. Peneliti melihat bahwa mereka berusaha untuk mengelola uangnya dengan baik dengan tidak membeli properti, berusaha melempar dadu agar mendapatkan mata dadu yang banyak, mengatur strategi agar tidak membayar sewa dan pajak.
11. Setelah sesi permainan Monopoli selesai, penentuan pemenang berdasarkan sisa uang dengan jumlah terbanyak dimenangkan oleh R.
12. Kemudian, peneliti mengajukan *post-test* kepada para subjek untuk memahami perasaan mereka.

Berdasarkan observasi partisipatif dan wawancara informal selama kegiatan stimulasi, ditemukan bahwa para subjek mampu merepresentasikan objek pada permainan Monopoli sesuai pemahaman mereka terkait aturan dan cara bermain yang telah dijelaskan oleh peneliti dan menerapkan pengalaman yang dimiliki sebelumnya melalui bahasa, pola bilangan, gambar, warna, melatih fungsi eksekutif, dan melatih anak memecahkan masalah sederhana. Hasil temuan ini juga sesuai dengan teori kognitif Piaget pada tahap pra operasional, yaitu para subjek mampu mempresentasikan konsep bermain Monopoli menggunakan kata-kata, gambar, dan ide sehingga kegiatan stimulasi ini dinyatakan berhasil untuk melatih aspek kognitif pada para subjek prasekolah

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk., (2024) menyatakan bahwa media Monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, dimana anak memahami objek yang ada pada media (seperti mata dadu, pion, lembaran uang, kartu kesempatan) dan membantu anak untuk belajar berhitung dan menjumlahkan mata dadu yang muncul, melatih anak untuk

menghitung uang yang harus dibayarkan untuk sewa dan pajak yang dikenakan jika berhenti di tempat lawannya.

SIMPULAN

Kegiatan stimulasi menggunakan permainan Monopoli dinilai efektif untuk melatih aspek kognitif anak usia prasekolah, yaitu usia 6 tahun karena berdasarkan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa subjek berhasil memahami konsep yang diajarkan serta mampu menginternalisasi pengetahuan baru. Kegiatan ini mampu melatih anak untuk belajar berhitung dan mengatur strategi untuk memecahkan masalah. Permainan Monopoli dilakukan secara langsung sehingga memfasilitasi model belajar yang lebih interaktif.

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan media sederhana lainnya untuk melatih aspek kognitif anak pra sekolah, menggunakan metode kuantitatif agar aspek lain diluar penelitian ini dapat terukur dan lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

Berk, L. E. (2009). Child development (8th ed.). Pearson Education.

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., & Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. PT. Global Eksekutif Teknologi.

French, L. (2019). Piaget's stages of cognitive development: An overview. Retrieved from http://www.psychologytoday.com.

Ginsburg, H. P. (2009). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics, 119(1), 182-191.

Ginsburg, K. R., & the Committee on Communications, & the Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics, 119(1), 182-191.

Gelman, R., & Brenneman, K. (2004). The role of play in early childhood development. In R. H. Wozniak & M. J. Keating (Eds.), The Playful Child: The Role of Play in Early Childhood Development. Oxford University Press.

Lally, M., & Valentine-French, S. (2019). Life-Span Development: A Psychological Perspective. Annual Review of Psychology, 1–468. http://dept.clcillinois.edu/psy/LifespanDevelopment.pdf.

Morrison, F. J. (2009). The development of cognitive abilities. In J. D. Wright (Ed.), International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (2nd ed., pp. 3060-3065). Elsevier.

Neisser, U., Boodoo, G., Bouchard, T. J., Boykin, A. W., Brody, N., Ceci, S. J., Halpern, D. F., Loehlin, J. C., Perloff, R., & Sternberg, R. J. (1996). Intelligence: Knowns and unknowns. American Psychologist, 51(2), 77-101.

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2007). Human development. McGraw-Hill.

Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children. International Universities Press.

Pusat Kurikulum-Balitbang Depdiknas. (2007). Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas.

Rakesh, D., McLaughlin, K. A., Sheridan, M., Humphreys, K. L., & Rosen, M. L. (2024). Environmental contributions to cognitive development: The role of cognitive stimulation. Developmental Review, 73, 101135.

Shore, R. (1997). Rethinking the brain: New insights into early development. Families and Work Institute.

Suyanto. (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sujiono, & Yuliani, N. (2012). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks.

Utami, W. W., Buahana, B. N., & Astini, B. N. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Cerdas untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartini Desa Sintung Kecamatan Pringgarata. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 386-407.

Valentina Dewi, E.R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

von Stumm, S. (2017). Socioeconomic status amplifies the achievement gap throughout compulsory education independent of intelligence. Intelligence, 60, 57-62.

Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. In Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.