

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, I., & Hasanah, N. (2022). Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di Tk Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis. *Al-Ibrah*, 7(2), 1-26.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119-129.
- Armstrong, T. (2013). Kecerdasan Multipel Di Dalam Kelas. *Jakarta: Indeks*.
- Balkis, R. R., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai Vol*, 8(2).
- Craft, A. (2003). *Membangun Kreativitas Anak*. Inisiasi Press.
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Paud Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education: Ijigaed*, 2(1), 1-17.
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Paud Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education: Ijigaed*, 2(1), 1-17.
- Elfiadi, E. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.
- Fadlillah, M. (2016). Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research And Education)*, 4(1), 9-23.
- Filtri, H. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169-178.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 37-43.
- Indriani, I. (2013). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jassi Anakku*, 13(2), 143-152.

- Jannah, R. (2021). *Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76-87.
- Kualitatif, I. P. D. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Arnie Fajar. 2005. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maghfiroh, A. M. D. (2019). Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematik Anak Kelompok A Di Ra Al Khodijah Sumberagung Rejotangan.
- Mahendrawani, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loyok. *NUSANTARA*, 1(2), 88-109.
- Masganti, M., Arlina, A., & Widai, W. (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3).
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 62-71.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Musfiroh, T. (2014). Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences). *Modul Perkuliahan Pdf, Universitas Terbuka*.
- Nisfiannor, M. (2009). Pendidikan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*.
- Noveradila, S., & Larasati, D. (2015). Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Product Design*, 2(1), 162144.
- Oktina, H., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Permendikbud 146 2014
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Raharjo, M., Waluyati, A., & Sutanti, T. (2009). Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD.
- Rahmadi, R. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian.
- Rohimah, N., & Aprianti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin Kelompok A. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 93-101.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Savitri, I. M., & Aulia, F. N. (2019). *Aktivitas Montessori Ilmu Alam dan Matematika*. Cikal Aksara.
- Sabana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia,
- Sit, M., Arlina, A., & Widai, W. (2021). Pengaruh Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 155-165.
- Sugiono, S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)(2015 Ed.). *Penerbit Alfabeta: Bandung*.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Sutopo. *Bandung: CV. Alfabeta*.
- Sujianto, A. E. (2009). Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0.
- Suminar, A., & Ashshidiqi, A. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realia Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2), 22-34.
- Suyadi, M. P. I. (2010). Psikologi Belajar PAUD. *Yogyakarta: Pedagogia*.
- Suyadi, P. B. P. A. U. (2010). Dini. *Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani*.
- Tadkiroatun, M. (2010). Perkembangan Kecerdasan Majemuk.
- Wahidah, E. Y. (2018). Multiple Intelligences Research Dalam Peningkatan Kualitas Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(02), 249-270.
- Widi, R. (2011). Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi. *Stomatognatic (JKG Unej)*, 8(1), 27-34.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Yamin, M., & Sanan, J. S. (2010). Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Gaung Persada*.

- Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jakarta: Kencana*.
- Yuliantini, S. (2019). Permainan Dan Bermain Di Paud. *Primarily: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 200-212.
- Yuliyanti, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2021). Penggunaan Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas II SDN Rejosari Dalam Penjumlahan Bilangan Asli. *Journal Of Elementary School (JOES)*, 4(2), 118-126.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).