

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Hasyim. (2016), *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Yogyakarta:Media Akademi).
- Adilah Septi Gatara. (2024). "*Pengaruh Penggunaan Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di TK IT Al Kautsar Kota Bengkulu*". Skripsi.
- Aditin Putria Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Afifah, R., Adawiyah, R., & Sahara, Y. (2025). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kendaraan di RA Ya Bunayya untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Ambacang.
- Afnita, Jau. (2021). *Kunci-kunci dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Afriyanti, Eka diyah, and Rista Dwi Permata. (2021). "Perencanaan Media Pembelajaran Papan Abjad untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun: Studi Kasus di TK Muslimat NU." *Prosiding SNasPPM* 6.1.
- Ahmad Susanto, (2011). *Kemampuan Mengenal Angka*.
- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). *Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect*. Dalam *Seminar Nasional Teknologi dan Informatika 2015*. Muria Kudus University.
- Alivia Rosy Walidonna (2017). "*Desain Interior Coworking Space Dilo Surabaya Untuk Meningkatkan Produktifitas dan Inovasi Pengguna*" *Department of Interior Design*.
- Amadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa*. Jurnal Binagogik, Universitas Cokroaminoto Makassar.
- Amalia, K., Zati Baroroh, E., Hasanah, G., & Aulia Yulianti, S. (2025). *Permainan Edukatif Sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini .: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*.
- Amanda Deswita Maharani. (2024). *Pengaruh Media Pohon Angka dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan.
- Ardini, P. P., Tine, N., Sari, M., & Ningsih, S. (2025). *Bunga Rampai Permainan Tradisional Nusantara*.
- Arianingsih, B, D., Arjudin, A., Wulandari, N, P., & Sridana, N. (2022). *Kepraktisan Media Tutorial Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Pokok Bangun Ruang*. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*.
- Arif S. Sadiman, dkk, (1990). *Media Grafis*.

- Asnawir, Basyarudin Usman, (2022). *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputra Pres).
- Ayu Ning Tyasrina bay Jarwani (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, Dkk, (2010). *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Basori, B. (2021). *Penggunaan APE sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Al-Abyadh.
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade. (2019). “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- CICI, C. S. S. (2016). *Deskripsi Penerapan Permainan Kartu Uno Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, FKIP PAUD).
- Debby Ayunandiya. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan (Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak-kanak)*.
- Devi Rohmaningsih. (2023). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah II Gumpang*.
- Didik, M. P. (2023). *Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Anak Usia Dini*, Judikdas.
- Efendi, M. (2013). *Lingkungan sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Geography South Kalimantan.
- Eka Winangsih and Risma Delima Harahap. (2023). “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*.
- Eka, Karunia, and Puja, (2022). “Pengembangan Permainan Billiard Mini untuk Pengenalan Angka 0 sampai 9 pada Siswa Downsyrome di SLB Negeri Karimun.” *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Faisal Anwar dkk, (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Prespektif Pada Era Society 5.0”* (Makasar; CV Tohar Media).
- Fatmawati, Fitri Ayu. (2020), *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caramedia Communication.
- Feri Faila Sufa. (2022), *Konsep matematika untuk anak usia dini* (Solo: UnisriPress).
- Fifit Firmandani, (2020). “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosising Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fitriyah, L. (2021). Bermain sebagai sarana edukatif untuk pengembangan aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- F.Y. Al Irsyadi dan Y. S. Nugroho, (2015) *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect dalam Seminar Nasional Teknologi dan Informatika*.
- Gunardi, A., Wijaya, S., & Isnada, I. (2022). "Pengaruh Media Kartu Angka terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 SDN Cilaku".
- Hamalik. Oemar. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Handayani, D. (2017). Penggunaan media edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*.
- Hasnah Siahaan., Nurul Hafizah., Etika Ratna., and Khadijah Santi. (2020). "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka 1-10 Melalui Media Bahan Alam".
- Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui kartu angka pada taman kanak-kanak kelompok A. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*
- Hasnida, (2014). "Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini" (Jakarta: PT. Luxima).
- Hidayati Nur Laily. (2021). *Prinsip-Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hipziah, F. H. A. dan. (2020). Pengaruh Permainan Balok Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Bina Lestari Montong Pare Kecamatan Kediri. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*.
- Howard Gardner. (2000). *Multiple Inteligences: Teori dan Praktek (terjemahan)*. Bata: Intraksa.
- Ina Magdalena, (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (sukabumi: CV Jejak).
- Irma Tri Susanti, Ema Nofita Sari, Andriyani Merkuri, and Apri Wahyudi. (2024). "Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan*.
- Jauriani, A., Gunanti, E., & Dewi, N. K. (2021). Mengenal konsep bilangan melalui pembelajaran multimedia pada anak usia 4–5 tahun. *Kumara Cendekia*.
- Junaidi. (2019). "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*.
- Karo-Karo, I.R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Matematika.
- Karunia Yulinda Khairiyah, Eka Lenggang Dianasari, & Edi Kurniawan. (2024). Pengembangan Media Billiard Mini untuk Mengenal Warna Pada Siswa Autis. *Jurnal Judikhu*.
- Karunia Yulinda Khairiyah, Rahmat Sanusi, (2022). "Mengembangkan Billiard Mini Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Autis," Jurnal PGSD.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Khan, R.I., & Yuliani, N. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Bowling Kaleng*.
- Kusbiantari, D., Sari, A.V.R., & Uyun, M.F. (2024). *Tingkat Peminatan dan Keseriusan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Melalui Belajar Daring di Universitas XZ Semarang*. Jurnal Dunia Anak Usia Dini.

- Kusnadi Dahlan. (2022). “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5–6 Tahun” *Jurnal Edukasi Saintifik*.
- KW, Lestari. (2011). *Konsep matematika untuk anak usia dini*. Seri Bacaan Orang Tua Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga, Jakarta.
- Lestari, H. (2022). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Mahfud Shalahuddin, (2009). *Media Pendidikan Agama*, (Bandung: Bina Islam)
- Marchamah. (2009). Olahraga Boling. *CV Aneka Ilmu*.
- Maslihah, S, (2005). *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak*.
- Melita Rahardjo, M.Tech. (2021). “Tahapan Mengenal Angka dan Berhitung pada Anak Usia Dini” *School of Parenting*.
- Mu'min, S. A. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan.
- Muazar Habibi. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Sleman DEE Publish.
- Muslich Anshori, Sri Iswati, (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Airlangga University Presss).
- Nana Sudhana dan Ahmad Rivai, (2011). *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai, (2002). *Jenis Media Pembelajaran*.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Nana Syaodih, (2015). *Metode Penelitian* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Nia Agustin. DKK, (2023). *Media Digital untuk Pembelajaran* (Semarang: Cahya Ghani Recovery).
- Nurfadhillah, Septy. (2021). “Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.” CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oktavianingtyas, Ervin, (2015). “Media untuk mengefektifkan pembelajaran operasi hitung dasar matematika siswa jenjang pendidikan dasar.” *Pancaran Pendidikan* 4.4.
- Puspo Nugroho. (2015). “Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini.
- Putri, A.Y., & Dewi, S. (2020). *Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Din Melalui Permainan Matematika Montessori*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Putri, N. M. L. K., & Parmiti, D. P. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri 1 Buleleng*. Jurnal Edutech Undiksha.
- Putro.Khamim Zarkasih. (2016). “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain.” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*.
- Ramscar, Dye, dan Popick, (2011). *Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak*.

- Reni Yulistiana, 2016. *Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Pada Anak Di Taman Kanak – Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung*. Skripsi.
- Riska hapsari, (2020). *Pengembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*
- Rozi, F., Mubarak, A. F., & Humaidah, H. (2021). Penggunaan media permainan bola angka terhadap kemampuan mengenalkan konsep bilangan 1–10 pada anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- S. Maryam (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). *Sikap dan Respon anak paud dalam mengenal metamorfosis serangga melalui media animasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Schramm, (2005). *Media Pembelajaran*.
- Shamos, M. I. (1993). *The Illustrated Encyclopedia of Billiards*.
- Singgih D. Gunarsa and Rosmala Dewi. (2005). *Aspek Perkembangan Kognitif*.
- Siti Nur Hayati and Hibana Hibana, (2021). “Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak,” Jurnal Pelita PAUD.
- Siti, Masganti, et al. (2016). “*Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (teori dan praktik)*.”
- Sondang Maria Jacqueline silaen. (2022). “Bermain Anak Usia Dini” *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Sood & Mackey, (2015). *Pengenalan Konsep Bilangan*.
- Sri Wahyuni et al., (2021). “Perkembangan Boneka Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak,” *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*.
- Sudarwati, (2018). *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 melalui Permainan Puzzle pada Anak Kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta)
- Sujiono, Yuliani Nurani, et al. (2013). “Hakikat Pengembangan Kognitif,” *Metod. Pengemb. Kogn.*
- Sulyandani, Ari Kusuma, (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Supiati, Eka Damayanti, dan Wahyuni Ismail (2022), Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*.

- Susanti, Heri Yusuf Muhkihin, and Sumardi, (2021). “Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal PAUD Agapedia*.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1–10 melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Al-Azhari Indonesia Seri Humaniora*.
- Syaodih, Ernawulan. (2003). *Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 6-8 Tahun)*. Terpadu Yayasan Pendidikan Salman Al Farisi.
- Tombakan Runtukahu, (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Usia Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruz Media).
- Wahyuni Nadar, Mareta Bayanie dan Titin Puspitasari (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka. *JCPAUD*.
- Wina Sanjaya, (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media group).
- Wondal, R. (2021). *Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Yoki Apriyanti, Evi Lorita, dkkk, (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah, *Jurnal Profesional FIS UNIVED*.
- Yudi Hari R & Sugianti, (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute).