

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(1), 46–63
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Armani, F. (2021). *Penggunaan Media Sempoa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui Media Sempoa Usia 4-5 Tahun Di Al Jaridah Bukit Kemuning Lampung Utara*. 1–60.
- Ayuni, Despa and Setiawati, F. A. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*. 1, 105–112.
- Danny, T., Kurniawan, M., Rahardjo, M., Wijayaningsih, L., & Widiastuti, A. A. (2018). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 89–116.
<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19733/4/BOOK>
- Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Dwi, C., Ardana, N., & Wulansari, W. (2022). *CBR (COUNTING BOARD) SEBAGAI MEDIA INOVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 3-4 TAHUN*. 504–515.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING INTERAKTIF DENGAN PROSEDUR BORG AND GALL* Hansi. 62–70.
- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7.
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Fauziah, N. (2021). *Penggunaan Media Papan Penjumlahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 2017, 1–6.
- Ghozali. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 9, 22–34.

- Hanim, Z., & Elisabeth, C. (2014). *PENGGUNAAN MEDIA SATE BUAH TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP WARNA ANAK KELOMPOK A DI TK*. 1–5.
- Hartini, D. S. S. (2022). *Peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui metode demonstrasi gerak dan lagu*. 2(2), 122–130.
- Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DALAM BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG DI TK AN-NAHL KOTA JAMBI*. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/in sights/block-caving-a-viable-alternative/%0A??>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. 91–96.
- Joni. (2016). *Dye-coupling between term pregnant human myometrial cells before labor: carboxyfluorescein versus lucifer yellow*. *Cell Biology International*, 19(7), 609–618. <https://doi.org/10.1006/cbir.1995.1108>
- Juniarti, F. (2018). *Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita*. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 23–37.
- Kadek Dian Vanagosi, S.Pd., M. P. (2021). *KONSEP GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI. 1*.
- Karim, M. B. (2014). *ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF*. 103–113.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*.
- Kurniawati, E. (2018). *Penerapan media pop up raksasa untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak kelompok b tk dharmawanita betet kediri*. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(1), 13–21.

- Mahendra, J. P., & Rahayu, F. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN DENGAN METODE BERMAIN FOOT AND HAND GAMES PADA ANAK KELOMPOK A PAUD YATINA PENJOR*. *1*(2), 165–171.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, *1*(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *3*(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Maryam, S. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK*. *1*, 87–102.
- Maryam, S. (2019). *Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok b tk nw lelupi kecamatan sikur*. *1*, 87–102.
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. *3*(1), 20–28.
- Mujtahidah, Handayani, S. S. D., & Budiartati, E. (2021). Pengaruh Gerak Dan Lagu Melalui Media Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Smart Paud*, *4*(1), 11–22.
- Mu'min, S. A. (2013). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET*. *6*(1), 89–99.

- Muspawi, M. (2017). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERUBAHAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI*.
- Nur Alfiani. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MODUL MELALUI MODELPEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI*.
- Novianti, R. (2015). *PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 4.
- Oktriani, P. (2022). BAB I. *Spill Science and Technology Bulletin*, 8(1), 698–703. <https://doi.org/10.1155/2013/704806>
- Paramansyah, D. A., Zamakhsari, D. A., & Ernawati. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi*. 3, 43–55.
- Pratiwi, A. (2019). Pengaruh Game Brain Training terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif diukur dengan Montreal Cognitive Assessment Versi Indonesia (MOCA INA) pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 634. <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- Qurroti, A., Khan, R. I., & Lestaringrum, A. (2021). *Pengembangan Media Dadada (Dadu Dalam Dadu) Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini*. 282–290.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Rahman, T. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (BERHITUNG) PADA ANAK USIA DINI*. 1(1), 1–7.

- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan karakteristik Gaya Belajar*. 4(2), 355–363.
- Ria Puji Lestari. (2014). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A2 TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA*.
- Sariani, H. (2020). *KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA DAN CABRI*. 1.
- Setyaningrum, S. D. (2017). (OSAS) *PADA PASIEN PASCA STROKE ISKEMIK DI RSUP*.
- Tatminingsih, S. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–31.
- Tuladia, R. (2014). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA GAMBAR BUAH-BUAHAN PADA KELOMPOK B DI TK PERIPABRI KOTA BENGKULU*.
- Wardah, F. (2018). Pengembangan Instrumen Authentic Assessment Berupa Penilaian Proyek Untuk Mengukur Kompetensi Keterampilan Siswa. *UIN Sunan Ampel Surabaya, November*. <http://digilib.uinsby.ac.id/28650/>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wicaksana, A. (2022). PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG KELAS 1 SDN CILAKU KECAMATAN CURUG SERANG – BANTEN. *Https://Medium.Com/*, 3(02), 1–2. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Yanti, E., Sari, I. K., & Fitriah Hayati. (2021). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DENGAN PERMAINAN ULAR NAGA PADA ANAK KELOMPOK B TK SATU ATAP SD LAMBIRAH TAHUN AJARAN 2020 / 2021*. 2.