

Daftar Pustaka

- Afif, W. N. (2019). *Bintang dalam Perspektif Al-Qur'an (Studi Tafsir Tematik)*.
- Agustina, R. (2023). Pengenalan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok A Di Ta-Tk Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2022/2023. In *IAIN Surakarta Repository*. <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/6301>
- Anggraeni, S., & Hilda, A. M. (2023). Analisis Keaktifan Mahasiswa Terhadap Skema Pembelajaran Menggunakan Kombinasi Metode Mann Whitney dan Analytical Hierarchy Process (AHP). *JIRE (Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik)*, 6(1), 88–99. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.848>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, M. S. (2024). Skala Kemandirian: Studi Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Ilmiah Psikologi Insani*, 9(3).
- Arofah, M. S., & Nugraha, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Peluang Kelas VIII Di SMP Negeri Sumbergempol. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 139–151.
- Asra, A., & Sutomo, S. (2016). *Pengantar Statistika I: Panduan Bagi Pengajar dan Mahasiswa*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bimantara, M. A. T. S. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD NEgeri 24 Seluma.
- Bimo, D. S., Yustina, M., Dartani, R., & Muflikah, B. (2022). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Simple Present Tense. 1(1), 44–50. <https://doi.org/10.33830/jlt.v1i1.3441>
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480.

Cahyati, E. N., Wulansari, W., & Wati, E. K. (2024). Application Of Choosing Games On Numeration Abilities In Children Aged 5-6 Years. *Education Insights Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.31571/eijournal.v2i1.16>

Clements, D. ., & Sarama, J. (2007). Effects of a preschool mathematics curriculum: Summative research on the Building Blocks project. *Journal for Research in Mathematics Education*, 38(2), 136–163. <https://doi.org/10.2307/748360>

Cris, G., & Dwiqi, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. 8*, 33–48.

De Chambrier, A.-F., Baye, A., Tinnes-Vigne, M., Tazouti, Y., Vlassis, J., Poncelet, D., Giauque, N., Fagnant, A., Luxembourger, C., & Auquier, A. (2021). Enhancing children's numerical skills through a play-based intervention at kindergarten and at home: a quasi-experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 54, 164–178.

Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>

Dinda Suci, A., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Kunci, K., Interaktif, P., & Usia Dini, A. (2023). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di TK LABSCHOOL UPI Serang. *Online*, 9(2), 92.

Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>

Geary, D. C. (2011). Cognitive predictors of achievement growth in mathematics: a 5-year longitudinal study. *Developmental Psychology*, 47(6), 1539. <https://doi.org/10.1037/a0025510>

Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi “Secret Zoo” Sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(2), 76–81. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>

Hanief, Y. N. (2017). *Statistik Pendidikan*. CV Budi Utama.

- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Imam Musbikin. (2010). *Buku Pintar PAUD* (1st ed.). Laksana.
- Kebudayaan, K. P. dan. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/panduan-gln.pdf>
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>
- Lerhl, S., Kluczniok, K., & Rossbach, H.-G. (2016). Longer-term associations of preschool education: The predictive role of preschool quality for the development of mathematical skills through elementary school. *Early Childhood Research Quarterly*, 36, 475–488. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2016.01.013>
- Lestarinigrum, A. (2018). The Effects of Traditional Game ‘Congklak’ and Self-Confidence Towards Logical Mathematical Intelligence of 5-6 Years Children. *JURNAL INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22>
- Listrianti, F., Paputungan, M., & Qowiyah, R. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Azzainiyah II. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 188–197. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/view/273>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Haryani, W., & Jafar, F. S. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>

- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Meta, E., & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Muhammad Luqman Hakim, Asrowi, M. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, N.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nainggolan, M. R. (2024). *Analisis Domain Kognitif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Parbuluan Melalui Gamifikasi Dalam Bentuk Animasi dengan Menggunakan Macromedia Flash* (Issue 1).
- Natasyah, A., Rinakit Adhe, K., Cahya Maulidiyah, E., & Dorlina Simatupang, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book pada Pendidikan Seks untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK DWP Banjaran. *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197.
- Niklas, F., & Tayler, C. (2018). Room quality and composition matters: Children's verbal and numeracy abilities in Australian early childhood settings. *Learning and Instruction*, 54, 114–124. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.08.006>
- Permanik, I. (2022). *Penerapan Powerpoint Interaktif dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak (Penelitian Deskriptif terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bany Radhiyya Banjaran*. 7(1).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., Hermita, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172.

- Qurnia Sari, A., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Rustini, T. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10321>
- Sari, A. P., & Suryelita, S. (2023). Uji Validitas E-Modul Struktur Atom-Keunggulan Nanoteknologi Sesuai Kurikulum Merdeka untuk Peserta Didik SMA/MA Fase E. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(1), 235–242. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.867>
- Sari, N. K., Aliami, S., & Leksino, P. Y. (2023). *Analisis Kepuasan Konsumen Ditinjau dari Kualitas produk, Persepsi Harga, dan Kuallitas Pelayanan pada Kafe Griya Nganjuk* (Issue 0) [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/10718>
- Saurina, N., Wijaya, U., Surabaya, K., Wahyuningtyas, E., Wijaya, U., Surabaya, K., Nasution, B. Y. V, Wijaya, U., Surabaya, K., & Uzunboylu, H. (2016). E-CLING (Edugame Cinta Lingkungan) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi: Vol. Vol XI No.*
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sholihah, I., & Wijaya, I. P. (2024). Efektivitas Penerapan Media Edugame Star untuk Anak Usia Dini. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 302–311.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode penelitian*. Alfabeta.

- Susanti, B. I., Wijaya, I. P., & Khan, R. I. (2022). Game Geometri Digital (Gaged) untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 11–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.16561>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2021). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. In *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Issue 23, pp. 35–42). https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Multimedia+Interaktif+Untuk+Proses+Pembelajaran&btnG=
- Wardana, M. A., & Malang, U. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Tema Tanah Airku*. 1(November), 159–168.
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam FR, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). *Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun* (L. Koesomawardhani, M. Wahyuni, & W. Rosita (eds.); 1st ed.). Unicef for every child.
- Wati, E. K., & Wulansari, W. (2021). *LOP Game Development to Improve Early Childhood Mathematical-Logic Learning Ability*. 10(1), 68–78. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i1.28406>
- Widyaningrum, D. P., Zulfiati, H. M., & Nisa, M. (2022). *Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD*. 3(1), 42–51.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zippert, E. ., & Rittle-Johnson, B. (2020). The home math environment: More than numeracy. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 4–15. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.07.009>