

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.
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK*, VI(2), 45–54.
- Azkiyah, N. M. (2019). *Pengaruh media flipchart terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok a di taman kanak-kanak walisongo sawohan buduran sidoarjo.*
- Badru Zaman, M. P. H. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media.*
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96.
- Erlina. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
- Euis Karwati. (2014). Pengembangan pembe. *Eduhumaniora*, 6.
- Falahudin, I., & Widyaiswara. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160>

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini+GUSLINDA&ots=3WDPErSDiI&sig=gqn01i76M5BBkJ2ZCWFmcVVgLpA&redir_esc=y#v=onepage&q=Media Pembelajaran Anak Usia Dini GUSLINDA&f=false
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Haryani, C. (2014). *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Indrawati. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age*. 1–19.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLFsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Lestari, Yuli Pudji, dan M. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di TK Kusuma Putra Surabaya*. 8, 1–7.
- Lestaringrum, A. (2015). Pemanfaatan media biji-bijian sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini. *Jurnal EFEKTOR*.

- Lubis, A. H. R., & Mawani, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Pohon Hitung di Taman Kanak - Kanak Islam Mutiara Sawangan - Depok. *Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 6(1), 44–46.
- 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>
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29>
- Nur Latifah, Arie Supriyatno, K. L., & Program. (2011). Meningkatkan Kemampuan Mengenal ilangan Melalui Media Pohon Hitung Flanel Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun. *Phys. Rev. E*, 24.
- Nurhafizah. (2018). *Jurnal Pendidikan : Early Childhood Nurhafizah Pendidikan merupakan proses*. 2(2), 1–10.
- Rahmawati, Y. (2012). *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*.
- Ratnasari Dwi Ade Chandra. (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. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 32–45.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.
- Salmiati, & Nurbaity. (2016). *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)*. III(1), 43–52.
- Silvi Putri Anggraini. (2020). Pengaruh Media Card Table Terhadap Kemampuan

Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1–16. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35839>

Siwi Widiastuti. (2015). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>

Sri Wahyuni. S, Muhammad Ali, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4 - 5 Tahun Di TK. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–12.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua Ceta). ALFABETA,cv.

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 di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>

Umaternate, W., Haryati, H., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Cahaya Paud*.

Wati, A., Pudjawan, K., & Ambara, D. P. (2015). Penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak Kelompok B1. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–10.