

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, 9(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35161/31284>
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ardian, W. C. (2017). Aiken dalam jurnalnya berjudul Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings tahun 1985, menjelaskan formula untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V adalah sebagai berikut. *Jurnal Farmasi, Lmx*.
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik* (pp. 1-undefined).
- Asmiarti, D. (2021). *The Effect of Puppet Numbers Learning Media on Cognitive Ability in Recognizing The Numbers Symbol of 4-5 Years Old*. <http://hipkinjateng.org/jurnal/index.php/jci/article/download/4/9>
- Ayu, G., Wulan, N., & Priatna, D. (2011). *Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka*. 2. <https://media.neliti.com/media/publications/240635-meningkatkan-kemampuan-berhitung-permula-0aaf413f.pdf>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6.

http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc

- 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>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112–124.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/download/197/178>
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Jawati, R. (2013a). Eningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II Ramaikis. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Jawati, R. (2013b). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250–263.
- Karina. (2018). *Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.*
- Kholifah, K., & Astutik, P. (2021). Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B. *Prosiding SNasPPM*, 5(2), 190–193. <https://eprints.uny.ac.id/15786/>
- Lestari, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo.* http://digilib.uinsby.ac.id/29498/3/Maisarah_Lestari_D78214028.pdf
- 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>
- Nasution, R. A. (2016). *Pembelajaran seni musik bagi pengembangan kognitif anak usia dini. IV*, 11–21. <https://core.ac.uk/download/pdf/267075548.pdf>
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). *Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19.*

4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>

- Nofriyanti, Y., & Sari, H. M. (2019). Implementation Of Mathematics Learning Through Media Arrange Smart Dice To Improve Counting Ability In Early Childhood. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 158–171. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.12>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Prawastiningtyas, D. P. (2015). Pengembangan Media Apron Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartika Padakan Kidul Tirtonimolo Kasihan Bantul. In *CNR-ISTI technical report* (Vol. 3, Issue 2). [http://eprints.uny.ac.id/15786/1/SKRIPSI Devita Philia Prawastiningtyas NIM 10111244022.pdf](http://eprints.uny.ac.id/15786/1/SKRIPSI%20Devita%20Philia%20Prawastiningtyas%20NIM%2010111244022.pdf)
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 1–6. <https://core.ac.uk/download/pdf/228584908.pdf>
- Sari, R. (2018). Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/2877/1/Full Skripsi.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/2877/1/Full%20Skripsi.pdf)
- SARI, R. (2018). *Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta*. May, 31–48. <https://text-id.123dok.com/document/eqoj3kxkz-pembahasan-hasil-penelitian-dan-pembahasan.html>
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. In *Jurnal pendidikan* (Vol. 1). [http://eprints.umpo.ac.id/5499/3/BAB II.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/5499/3/BAB%20II.pdf)
- Sunarmi. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 – 10 Menggunakan Media Kartu Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita 04 Pelem Campurdarat Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015. *Penelitian Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok a Paud Trisna Uatam Banyu Urp*, 01(04), 1–13. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0790.pdf
- SURYATI, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbau Mataram

Lampung Selatan Proposal. In *Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Pendahuluan Banyuwangi merupakan wilayah yang memiliki beberapa Daerah yang berpotensi memiliki situs peninggalan sejarah yang sampai saat ini masih ada namun kondisi* (Vol. 1, Issue 1). [https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/2496/1571/#:~:text=Simbol ataupun lambang yang digunakan,bilangan irasional%2C dan bilangan kompleks.](https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/2496/1571/#:~:text=Simbol%20atau%20lambang%20yang%20digunakan,bilangan%20irasional%20dan%20bilangan%20kompleks.)

Tadkiroatun, M. (2018). Teori dan Konsep Bermain. X, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>

Tatik, A. (2007). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Procedia Manufacturing*, 30(22 Jan), 588–595. <https://core.ac.uk/download/pdf/234096396.pdf>

Uce, L., & Dosen. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>

Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>