

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2018). meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pembelajaran matematika di RA MA'ARIF1 Kota Metro. *jurnal program studi PGRA*, 4(2), 181–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.309>
- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174–180. file:///D:/0. KULIAH S3/SEMESTER 4/DISERTASI/1/Mendeley/Aisyah.pdf
- Anggraeni, S., & Atiqah Meutia Hilda. (2023). Analisis Keaktifan Mahasiswa Terhadap Skema Pembelajaran Menggunakan Kombinasi Metode Mann Whitney Dan Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 88–99. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.848>
- Aritonang, L. A., & Elsap, D. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 363. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>
- Astuti. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire. *Inovatif*, 4(2), 92–114.
- 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>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi

- Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitri, N. D. (2019). Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Trunojoyo*, 04(1), 569.
- Hakim, A. R. (2018). Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 11–20.
- Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi “ Secret Zoo ” Sebagai Media Untuk. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3, 76–81.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Jundu, R., Kurnila, V. S., & Jelatu, S. (2018). *Visualisasi Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sd Menggunakan Edugame Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. 10, 6–10.
- Kaakinen. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED : Journal of*

Early Childhood Education and Development, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.500>

Kholida, A., & Utama, I. W. (2020). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU U-KIDS (UNO KIDS) UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LOGIS- MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 11(2).

Kumalayati, N. (2019). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di TK An-nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9549>

Kurniawan. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.

Laksana. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT.Nasya Expqnding Management.

Mahmudah, Whed Andi, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Dalam Berhitung Melalui Media Benda Konkret di TK ABA Kaliloka Kab . Brebes Jawa Tengah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaranajaran*, 3(4), 120–126.

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>

Marinda, L. (2020). Piaget dan problematikanya. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>

Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak*

untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. 13(1), 165–178.

Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.

Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>

Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>

Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>

Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>

Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Powerpoint pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>

Ramadhan. (2021). *Metode Penelitian*.

Roflin, & Liberty. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. PT.Nasya Expanding Management.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan

- Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Sartika. (2022). Peran Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6956>
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 1–6. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sulyandari. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Tola. (2019). ANAK USIA 5-6 TAHUN BELAJAR DARI RUMAH Yeza Piti Tola Pascasarjana Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang *PENDAHULUAN Pada prinsipnya , dunia anak usia dini adalah bermain . Pembelajaran yang diberikan pada anak perlu bersifat*.
- Warmansyah, J. (2019). Efektifitas Game Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Di Tk Asyofa Padang. *Ta'dib*, 22(2), 105. <https://doi.org/10.31958/jt.v22i2.1198>
- Widiasih, R., Susanti, R. D., Mambang Sari, C. W., & Hendrawati, S. (2020). Menyusun Protokol Penelitian dengan Pendekatan SETPRO: Scoping Review. *Journal of Nursing Care*, 3(3), 171–180. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i3.28831>