

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Arianti Ros. 2016. *Konsep Kecerdasan Majemuk Perspektif Howard Gardner dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga. Tersedia pada <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1409/1/KONSEP%20KECERDASAN%20MAJEMUK%20PERSPEKTIF%20HOWARD.pdf> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Adam, Stefi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Jurnal*. 3(2). Tersedia di <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Aghni, Ilyasa Rizqi. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16 (1). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173/10899> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Agustin, Ririn Dwi. 2017. Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*. 3(2). Tersedia pada <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/125/115> (diakses pada tanggal 26 Oktober 2020)
- Barros, Bonifacio, dkk. 2018. Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 3(1). Tersedia pada <https://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/88/57> (diakses pada tanggal 26 Oktober 2020)
- Belajar. 2021. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring Edisi 3. Tersedia pada <https://kbbi.web.id/belajar> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Destia, Selly. 2020. *Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Lampung : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Tersedia pada <http://repository.radenintan.ac.id/10716/1/COVER%20-%20BAB%20I%20-%20II%20-%20DAPUS.pdf>. (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)

- Dewi, Riyantika Ade, dkk. 2015. Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia Menggunakan *Unity Engine* Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3(4). Tersedia pada <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/download/12667/12286> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Fadhli, Muhibuddin. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Fadlillah, M. 2016. Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. 1(1). Tersedia pada <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index> (diakses pada tanggal 03 Oktober 2020)
- Fadlillah, M. 2016. Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*. 4(1). Tersedia pada <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/579/511> (diakses pada tanggal 03 Oktober 2020)
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Kecana.
- Fasha, Eka Farida, dkk. 2019. Konsep Kecerdasan Logika Matematika Berbasis Bahan Ajar Pada Kurikulum 2013 Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 12(2). Tersedia pada <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/1082/908> (diakses pada tanggal 24 Oktober 2020)
- Hanafi. 2016. Pemilihan Profesi Berdasarkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Jurnal Kajian Keislaman*. 3(1). Tersedia pada <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/89/91/> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Hasanah, Hasyim. 2016. Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*. 8(1). Tersedia pada <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/download/1163/932>. (diakses pada tanggal 04 Nopember 2020)
- Hasjihandito, Akaat, dkk. 2016. Persepsi Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 33(1). Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/7660/5342> (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020)
- Hidayat, Ainur Rahman. 2018. *Filsafat Berpikir Teknik-Teknik Berpikir Logis Kontra Kesesatan Berpikir*. Pamekasan : Duta Media Publishing. Tersedia di

<http://repository.iainmadura.ac.id/65/1/FILSAFAT%20LOGIKA%20LENGKAP%20DENGAN%20COVER.pdf> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)

IBM Cloud Education. 28 April 2020. *JRE (Java Runtime Environment)*. Tersedia pada <https://www.ibm.com/cloud/learn/jre> (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)

Intelligence. 2020. *Cambridge Business English Dictionary* : Cambridge University Press. Tersedia pada <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/intelligence>.

Intisari. 2017. Persepsi Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*. Tersedia pada <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/download/786/674>. (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020)

Jauhari, Moh. Irmawan. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*. 1(1). Tersedia pada <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang/article/download/155/139>. (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

Kevin, Amelia Anada. 2017. Aplikasi *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Menggunakan Metode *Waterfall*. *Simki-Techsain*. 1(7). Tersedia di http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/70379502fe6ca7d2eebd2827126a7d3d.pdf (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera. Tersedia pada https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengembangan+media+pembelajaran+&ots=tvFYKXD0II&sig=IRi_zwaFpX-66-5Y6N8pbRS160&redir_esc=y#v=onepage&q=pengembangan%20media%20pembelajaran&f=false (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

Kusuma, Kartika Nur. 2016. Studi Fenomenologi Seksualitas Transgender Wanita di Samarinda. *Psikoborneo : Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4(2). Tersedia di [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/Jurnal%20Kartika%20-%20ONLINE%20\(08-24-16-08-14-01\).docx](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/Jurnal%20Kartika%20-%20ONLINE%20(08-24-16-08-14-01).docx). (diakses pada tanggal 04 Nopember 2020)

Logika. 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Tersedia pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/logika> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

- Lufiyah, Ulfi Nur. 2018. *Logical Fallacy Dan Cyberbullying Pada Media Sosial Facebook*. Skripsi, Malang : Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tersedia pada <http://etheses.uin-malang.ac.id/13553/1/14410110.pdf> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Marhamah. 2018. Belajar Matematika Melalui Permainan Matematika. Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang. Tersedia pada <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/1906/1719>. (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020)
- Masdudi. 2017. Konsep Pembelajaran *Multiple Intelligences* Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(2). Tersedia pada <https://www.syekhnuurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/download/1362/1266>. (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Milsan, Astriyati Lodhong dan Melkior Wewe. 2019. Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis dengan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*. 2(2). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/download/16183/11496> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2016. Modul 1 PAUD4 404 Hakikat Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*). Tersedia pada <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4713> (diakses pada tanggal 03 Oktober 2020)
- Muttakhidah, RR. Imamul. 2015. Logika Matematika, Dialektika dan Teknik Pengambilan Simpulan. *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika, dan Matematika Terapan*. 5(2). Tersedia pada <http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEdu/article/download/4769/3132> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Nafidah, Luluk Ulmu. 2018. *Pengembangan Game "Paduka.exe" Berbasis RPG Maker Mv sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Tersedia pada <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/25518> (diakses pada tanggal 26 Oktober 2020)
- Namiroh, Siti, dkk. 2018. Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*. Tersedia di <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/download/10161/6587/>. (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

- Ningsih, Nurhayati, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker Xp* Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari*. 6(1). Tersedia pada <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/527/378> (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)
- Novita, Lina, dkk. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD . *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2). Tersedia di <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>. (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Nuraeni. 2017. Efektivitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar PPKN Siswa Di SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru. Thesis, Makasar : Program Pasca Sarjana Universitas Makasar. Tersedia pada <http://eprints.unm.ac.id/4328/1/NURAENI.pdf> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Nurjanah dan Noni Marlianingsih. 2015. Analisis Butir Soal Pilihan Ganda dari Aspek Kebahasaan. *Faktor : Jurnal Ilmu Kependidikan*. 2(1). Tersedia di <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/377/359> (diakses pada tanggal 06 Nopember 2020)
- Nurjanah, Efi. 2015. *Pengembangan Permainan Sumandu Sebagai Media Pembelajaran Bagi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini di TK Darussalam Plus*. Thesis Tidak Diterbitkan, Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga. Tersedia pada http://digilib.uin-suka.ac.id/22547/2/1220411255_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)
- Pebriana, Putri Hana. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1). Tersedia pada <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/issue/download/5/4> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Permainan. 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Tersedia pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Permainan> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Pradityo, Sapto. 5 Mei 2019. Apa Salah Matematika Kita?"Di Tingkat Pendidikan Dasar Banyak Guru yang Tidak Suka Matematika dan Tidak Punya Konsep Matematika yang Benar". *Detikcom*. Tersedia pada <https://news.detik.com/intermeso/d-4536371/apa-yang-salah-dengan-matematika-kita>. (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020)

- Pratama, Ujang Nendra dan Haryanto. 2017. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan . *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(2). Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/12827/10626> (diakses pada tanggal 26 Oktober 2020)
- Priyanto, Aris. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. 2. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/download/2913/2434> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)
- Rahmawati, Ida Yeni. 2016. CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Bagi Anak Usia Dini di Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*. 1(1). Tersedia pada <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/225>. (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Rohani. 2019. Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Tersedia pada <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20R%202019.pdf> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Rosyidah, Masayu, dkk. 2018. Pelatihan Penggunaan Mmicrosoft Office Bagi Guru SMP Al-Hamidiyah Palembang. *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari*. 1(1). Tersedia pada <https://journal.uii.ac.id/JAMALI/article/downloadSuppFile/13533/1673>. (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)
- Santoso, Budi H. dan Subagyo. 2016. Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode *Problem basic learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran *Tune Up* Motor Bensin Siswa Kelas XI di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*. 5(1). Tersedia pada <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/article/download/1428/624> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Saputra, Saddang. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK). *Prosiding Semantik*. 2(1). Tersedia pada <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/semantik/article/view/1495> (diakses pada tanggal 26 Juli 2021)
- Soal. 2021. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring Edisi III. Tersedia pada <https://kbbi.web.id/soal> (diakses pada tanggal 04 Nopember 2020)
- Sunanih. 2017. Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1).

Tersedia pada

<https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/63/50> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

Syarifah. 2019. Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *Jurnal Ilmiah Sustainable*. 2(2). Tersedia pada <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/view/987/312> (diakses pada tanggal 24 Oktober 2020)

Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2). Tersedia di <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)

Touchshow : The Best Way To Play Your Powerpoint And Distribute Them On Android World. 2018. Whytouch.com. Tersedia pada <http://en.whytouch.com/publish-powerpoint-as-android-app.html> (diakses pada tanggal 27 Oktober 2020)

Utami, Tri. 2017. Penanaman Kompetensi Inti Melalui Pendekatan Saintifik Di Paud Terpadu An-Nuur. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2). Tersedia pada <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/download/2430/2026>. (diakses pada tanggal 25 Oktober 2020)

Wandini, Rizky R. dan Maya Rani Sinaga. 2018. Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*. 6(1). Tersedia di <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/268/254> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)