

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adawiyah, N. R. Al. (2022). Peningkatan Kemampuan Aritmatika Melalui Penggunaan Media Bahan Alam pada Kelompok B di Ra Rahmatul Huda Kota Tangerang. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62106>
- Arsana, I. K. S. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 269–282.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Asmayawati. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung dengan Media Flash Card Anak di Paud Cikal Cilegon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Azhar, M., & Rahmawati, M. (2021). Software dan Aplikasi Digital Penunjang Evaluasi Pembelajaran. *Magister Pendidikan Bahasa Arab, Choiroh*, 1–62. <https://www.edmodo.com>.

- Cahyani, N. A., Djuanda, D., & Sudin, A. (2017). Penerapan Metode Vaks (Visual, Auditory, Kinesthetic, Sugestopedia) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Materi Memerankan Tokoh Drama. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(10), 1571–1580.
- Cahyono, A. (2017). Improving Counting Skills Using Snakes and Ladders Learning Media at Dharma Wanita 2 Jragan Kindergarten Tembarak Temanggung. *E-Journal of Educational Technology Study Program*, 6(5), 423–430.
- Dedeng. (2022). Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Kuluk Leleng Kecamatan Marikit Kabupaten Katingan dalam Pelajaran Benda Terapung, Melayang dan Tenggelam Melalui Penggunaan Metode Eksperimen Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.274>
- Dwiningsih, K., Sukarmin, Nf., Muchlis, Nf., & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran di Era Global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156–176. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156--176>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fatmala, R. I., Dwijananti, P., & Astuti, B. (2016). Penerapan Model Double Loop Problem Solving Menggunakan Detektor Geiger Muller untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Unnes Science Education Journal*, 5(3), 1388–1395. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- 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>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Haryani, C. (2014). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. In *Doctoral dissertation*.
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50.
<https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2017). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 01, 1–7.

- Kristiana, D. (2018). Implementasi Media “Bosang” Untuk Mengasah Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 3(1), 36-42.
- Lestari, B. P., & Khoiriah, A. (2022). *Penggunaan Media Benda Konkret untuk Kelompok B di Tk Zumrotus Salamah Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) KEDIRI Agustus 2022*.
- Marpaung, S. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris [Utilization of Quizizz as English Learning Assessment Media]. *Jurnal Global Edukasi*, 5(1), 43–48. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE>
- Monikasari, S., Sumitra, A., & Lestari, R. H. (2023). *Media Balok Angka : Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia Dini*. 6(6), 660–665.
- Mu'arifah, U. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Mabeta (Magnet Berhitung Matematika) Terhadap Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri*.
- Muttaqin, M. A. (2021). Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini pada Kegiatan Belajar Mengajar. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 256-268.
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nuhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin untuk Meningkatkan

Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudatul Athfal an-Nuur, Subang – Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133–147.

Permadi, H. (2018). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia 5-6 Tahun*.

Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Rahmawati, I. Y. (2016). CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Bagi Anak Usia Dini di Ponorogo. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1).

Rajendran, T., Bin Naa'im, N. A., & Yunus, M. M. (2019). Pupils Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(1), p8529. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.01.2019.p8529>

Ramadhani, E. A., & Wulandari, R. S. (2021). Pengaruh Permainan Jepit Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 25–33.

Rusdiani, N. I. (2023). PENERAPAN KEGIATAN FINGER PAINTING DALAM TEMA MENGGAMBAR UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN SENI AUD DI POCENTER (Ponorogo Early Education Center). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 189-199.

- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rosyid, Jatmiko, B., & Supardi, Z. I. (2014). Karakteristik Model Pembelajaran Orientasi Ipa dalam Membelajarkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir. *Prosiding Semnas Pensa VI "Peran Literasi Sains"*, December. <https://www.researchgate.net/profile/Rosyid-Althaf/publication/344439031>
- Rusdian, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas viii Smpn 1 Siak Hulu. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 14–16.
- Sa'adah, N., & Hidayah, R. (2023). *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Membaca pada Anak Slow Learner*. 75(2), 138–148. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Sahrnuyanti, Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>
- Saputra, A., & Suryandi, L. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>

- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual erbasis Android. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo*, 3(2), 92–98.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (ke-27). ALFABETA.CV.
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online dalam Perkuliahan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(9), 1338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14057>
- Suryani, L., & Dhiki, Y. Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Geometri Ruang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–80. <https://doi.org/10.37478/jupika.v3i2.672>
- Suswanto. (2022). Kemampuan Guru Menggunakan Media atau Sumber Belajar. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 5(3), 214–227. <https://doi.org/10.47006/er.v5i3.12927>
- Tawa, M. S. A., Ita, E., & Nafsia, A. (2024). Pengembangan Media Rumah Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3, 916–922.
- Trimuliana, I., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2019). Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun pada PAUD Model Karakter. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini, 3(2), 570. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.251>

Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.

Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 6(1), 39–48. [https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(1\).10854](https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).10854)

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Wulansari, B. Y., Maghfiroh, A., & Ekayanti, A. (2022). PENGEMBANGAN ENGLISH MATH FOR YOUNG LEARNER BASED ON NATURE (EMYLBON) SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Silogisme Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 7(2), 93-102.

Yulia, E. (2020). *The Feasibility and Effectiveness of Interactive Multimedia using Gerlach and Ely Model in Learning Planning Courses*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-11-2019.2293143>

Yulianti, & Andriansyah. (2023). Maze Angka: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*, 6(6), 577–585.

Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 5(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia

Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Zhao, R., Yan, R., Chen, Z., Mao, K., Wang, P., & Gao, R. X. (2016). Deep Learning and Its Applications to Machine Health Monitoring: A Survey. *Mechanical Systems and Signal Processing*, 14(8), 1–14. <http://arxiv.org/abs/1612.07640>

Zulherma, & Suryana, D. (2019). Peran Executive Function Brain dalam Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 648–656.

