

DAFTAR PUSTAKA

- Adelzha, N. S., & Wulandari, M. D. (2022). Pengembangan Media Boxsemarkt Mengenal Huruf dan Angka bagi Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5700–5707. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Andi Setiawan, M., & Suci Maghfirah, I. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 33–37. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v6i1.2565>
- Annisa, D., & Putri, Y. (2024). Pengaruh Media Pohon Angka Terhadap Pengenalan Lambang Bilangan Pada Kelompok B2 Di TK Negeri Pembina 4 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9048–9058.
- Arisnaini. (2022). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School. *Serambi Konstruktivis*,
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Anisyah Hasibuan, Y., & Taufiq Azhari, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.397>
- Basmal. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Belopa Kabupaten Luwu. *Unismuh Makassar*.
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Dewi, Endiana, I. D. M., & Arizona, I. P. E. (2019). Pengaruh Rasio Likuiditas, Rasio Leverage dan Rasio Profitabilitas Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Manufaktur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(November), 1689–1699.
- Dewi Suryati. (2024). *Manfaat Mengenalkan Angka pada Anak-Anak*.

<https://rri.co.id/index.php/daerah/546074/manfaat-mengenalkan-angka-pada-anak-anak>

Dwi Kumalasari, O., Samsiyah, N., Pujiati, W., & Pilangkenceng, S. N. (2023). Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sd N Pilangkenceng 01 Madiun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5561–5573.

Febryan, D., & Kholidya, C. F. (2018). Pengembangan Media D'Match Number Materi Kemampuan Pengenalan Angka Dan Warna Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 Sd Di Slb Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27529>

Hamalik. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hamzah.

(2018). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Haruna, R., Fadhliana, N. R., & Sari, W. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah Buahan Menggunakan Adobe Flash. *Buletin Poltanesa*, 20(2), 45–50.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>

Irwanto. (2021). Perancangan Media Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Fisika dengan Menggunakan Model Waterfall di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11).

Kurniati & Risnawati. (2022). Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*

Khoiriyyah, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Kartu Angka Pada Anak TK Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2 Tahun Ke-7*, 7(1), 156–164.

Khomsin, K. (2008). Metodologi Penelitian Dasar. In *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.

Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D. (2022). Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2846–2856.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>

Kurniati & Nufus. (2018). Pengembangan Buku Keajaiban Angka dalam Al-Quran diLengkapi Media Kartu Angka. *MaPan :JurnalMatematikadanPembelajaran*

Listyanto dan Nur. (2017). *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.

Lukman Ali, & Muhammadong. (2022). Manusia: Keharusan dan Kemungkinan Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i1.336>

Maharani, A. D., & Widjayatri, R. D. W. (2024). Pengaruh Media Pohon Angka Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 217–232.

Maharani. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*

Mudhofir. (2018). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers

Maratusyolihat, & Syukri, M. (2022). Bermain Pohon Angka Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berhitung Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sapphire: Journal of Early Childhood Education* Hh , 1(1), 25–30.

Md, A. N., Wyn, I. W., & Wyn, I. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385–393.

Melindawati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas Iii Sdn 19 Pasar Ambacang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.206>

Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>

Mahnun. (2017). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*

Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Salsabila, N., & Aisyi, R. (2022). *Meningkatkan*

Pengenalan Angka Melalui Media Kartu Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar. 6(1).

Nur, F., & Masita. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Nas Media Indonesia

Nunik (2018). *Penggunaan media kartu angka bergambar dalam mengenal konsep bilangan usia 5-6 tahun*. Bandung: Karya Cipta.

Ovan. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika* . Jakarta : Kencana

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) No. 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Rahayu, M. A. N., Lestari, P. I., & Cahaya, I. M. E. (2019). Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 28–37.
<https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/730>

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2020). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Rangkuti. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Demonstrasi di TK/PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*

Rosdiana, Boleng, D. T., & Susilo. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar Siswa. 1060–1064.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Rosalina. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*, 5(2), 123–135.
[file:///C:/Users/User/Documents/tugas rahmi/kumpulan jurnal paud/jurnal paud kuantitatif 1.pdf](file:///C:/Users/User/Documents/tugas%20rahmi/kumpulan%20jurnal%20paud/jurnal%20paud%20kuanti%201.pdf)

Rayandra. (2017). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Rukminingsih, Gunawan adnan, M. adnan latief. (2020). *Metode penelitian pendidikan , penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas* (E. munastiwiHavid Ardi (ed.)). Erhaka utama.

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

Sufa. (2022). *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. Surakarta: Unisri Press

Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan

Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3(2).