

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Ardi, & Sutabri, T. (2014). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2014, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, November*, 1–6.
- Arman. (2019). *Media Flashcard*. 4(1), 55–62.
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Intruction*. Nasution.
- Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A. (2020). Does playing video games increase emotional creativity? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072177>
- Chen, M. P., & Wang, L. C. (2009). *The effects of type of interactivity in experiential game-based learning*. Lecture Notes in Computer Science.
- Dewantara, A., Rahayu, A., Rhosyida, N., & Tamansiswa, U. S. (2020). *Pelatihan Metode Montessori Dalam Pembelajaran*. 3(2), 54–64.
- Eka Jayanti, W., Eva, M., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 98–104. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.56>
- Gunarti, W. dkk. (2017). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Hasnida.
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna. *Jurnal Pendidikan Islam Abak Usia Dini*, 3(1), 230. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Haryanto, S. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489–1497. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDID

IKAN/194601291981012-
PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf

- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 15–33. <https://doi.org/10.47530/edulead.v1i1.12>
- Indyati, F., Suryana, D., & Wirman, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Metode Montessori terhadap Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3267–3280. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/838>
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Malla, J. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dan Urutannya dengan Media Pita Transportasi pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif Online*, 3. (2)(2), hlm . 206-213.
- Mampilly. (2007). No Title. *ЫВМЫВМЫВ. Ятыатат, вы12у(235)*, 245.
- Maria Montessori. (2013). *Metode Montessori Panduan Wajib Untuk Guru Dan Orang Tua Didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Trjmh Ahmad Lintang Lazuardi*. Pustaka Pelajar.
- Meiliana, F. (2015). *Penerapan Metode Montessori Untuk Perkembangan Spiritualitas Anak Usia Dini (Di TK IT Amanah Sidapurna-Dukuhturi-Tegal)*. 1–84. <http://eprints.walisongo.ac.id/5408/1/114411031.pdf>
- Mengenal, K., Anak, H., Tahun, U., Taman, D. I., Budi, K. I., & Padang, M. (2019). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 1–11.
- Muhyatul Huliyah. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 61–62.
- Novitasari, K. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Kelompok B Di Tk Nasima Kota Semarang. *PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta*, 1–9.
- Nurhayati, S. (2021). *Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Perkembangan Berhitung Pendidikan Anak Usia Dini Kb Al-Hijrah*. 6(1), 57–70. <https://riset-iaid.net/index.php/TA/article/view/729>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Safitri, A. W., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 319. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1171>
- Sakerebau, J. (2018). Memahami Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 1(1), 96–111. <https://doi.org/10.34307/b.v1i1.22>
- Santrock, J. W. (2017). *Perkembangan Anak, Child Development*, (Eleventh E). Erlangga.
- Saomah, A. (2017). Implikasi Teori Belajar Terhadap Pendidikan Literasi. *Pendidikan*, 10. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._Psikologi_Pend_Dan_Bimbingan/196103171987032-Aas_Saomah/Implementasi_Teori_Belajar_Dalam_Pendidikan_Literasi.pdf
- Savitri, I. M. (2019). *Montesori for Multiple Intelligences : Optimalkan Kecerdasan Anak dengan Montessori*. Bentang Pustaka.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jpe*, 9(2), 133–142.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode pengembangan kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sumitra, A. (2014). PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS METODE MONTESSORI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI (Penelitian Deskriptif Di PAUD Assya'adiyah Kab. Bandung Barat). *Jurnal EMPOWERMENT*, 4(1), 60–70.
- Suttie, N., Louchart, S., Lim, T., Macvean, A., Westera, W., Djaouti, D., & Brown, D. (2012). In pursuit of a 'serious games mechanics' : A theoretical framework to analyse relationships between “game” and “pedagogical aspects” of serious games. *Procedia Computer Science*, 15, 314–315. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2012.10.091>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 9(April), 5–24.
- Utami, B. (2008). *Bermain dan Alat Permainan di TK untuk Menumbuhkembangkan Aspek Kognitif pada Anak*. <http://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&cad=rja&ved=0CGQQFjAI&url=http%3A%2F%2Flibrary.ikipgrismg.ac.id>
- Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Fractal Adventure untuk Pembelajaran Bilangan Pecahan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 199–209.

<https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199>

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Rineka Cipta.

Wulandari Retnaningrum. (2016). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207–218.

Xiong, J., Pan, S., & Qiao, Z. (2017). Structure and microwave absorption properties of (Pr,Dy)Ni₄Fe alloy. *Journal of Magnetism and Magnetic Materials*, 426(1), 725–728. <https://doi.org/10.1016/j.jmmm.2016.10.135>

