

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215-226.
- Amstrong, T. (2002). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya (alih bahasa: Rina Buntaran)*. Jakarta: Gramedia.
- Anitah, S. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Candra, E. (2016). Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Media Pembelajaran Sandpaper Letters pada Anak Kelompok A di TK ABA Thoyibah Banyuanyar Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriyanti. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu. *Skripsi*.
- Hadi, U. (2009). Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Media Internet (*E-Learning*): Studi Tentang Program Dokeos Di Situs www.kursus.arabic.web.id. *Skripsi*, 24.
- Harahap. (2014). *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Herdiansyah, H. (2015). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Depok: Rajadrafindo Persada.
- Khasanah, B. A., Astuti, R., & Nurdi, A. (2017). Penyuluhan Tentang Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif dengan Memperhatikan Tahapan Berpikir Anak Usia Dini. *Proceeding of Community Development*, 1, 344.
- Koesnandar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.

- Kurniawati, E. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Tesis*.
- Lestari, D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes, Klaten. *Skripsi*, 2.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ningrum, Anggra, Mira, & Sunaryo. (2018). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah 16 Ngringo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2017/ 2018. *Skripsi*.
- Permendiknas No 58 Tahun 2009. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.
- Purnomo. (2015, September 01). *Pengertian Huruf, Kata, Kalimat dan Paragraf*. Retrieved from Informasi Aktual And Tips-Trik: <http://www.kangsigit.com/2015/09/DEFINISI-Huruf-Kata-Kalimat-Paragraf.html>
- Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf dan Bentuk pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 203-210.
- Putra, L. D., & Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169-178.
- Ranang, Basnendar, & Asmoro. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Richmond, J. M., & Taylor. (2014). *Visual Recognition Difficulties: Identifying Primary School Students' Directional Confusion In Writing Letters And Numbers*. ECU Publications.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sardiman, A. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunyoto, A. (2010). *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 tentang pengaturan pendidikan di Indonesia.
- Wardani, S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Informatika*, 6(1), 21-41.
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Windayana, H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 27.