

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Betty Zubaidah .2014. Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B1 TK NEGRI PEMBINA PADANG Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong.
- Dahlan dan Wibisono. 2021. “*The Effect of Hands-On and Computer Based Learning Activities on Conceptual Understanding and Mathematical Reasoning*”. *Journal Intruksi Internasional*. (www.e-iji.net).
- Dalman. 2013. *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raja Perindo Persada.
- Hodijah Siti, dkk. 2016. “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran”.
- Juanda, E. A., Gunawan, T., & Mujiburrohman, D. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Games (Tic Tac Toe) dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Diklat Elektronika Dasar, 123-129.
- Joanne Hardman (2005). *an exploratory case study of computer us in a primary school mathematics classroom: new technology, new pedagogy?*. *Porspectives in education*, volume 23(4), December 2005
- Muhaimin,dkk. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Misykat*. (<http://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article.view/52>).
- Nova Rozi (2013) Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhiung Menggunakan Papan Telur Di TK AISYIYAH 7 DURI
- Puspitasari Tita dan Anggraeni Dwinesa. 2019. “ Pendekatan *Games* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Rahmat & Irfan Dedy. 2019. ” Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK”. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/103642>).
- Riyana Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta.

- Kuswanto Joko & Radiansah Ferri. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI". *Jurnal Media Infotama*.
(https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Media+Pembelajaran+Berbasis+Android+Pada+Mata+Pelajaran+Sistem+Operasi+Jaringan+Kelas+XI+&btnG).
- Suprpto. 2000. *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono dan Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sasmito Wiro Ginanjar. 2017. "Penerapan Metode *Waterfall* Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal". *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*.
- Suhaidah. 2014. "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Usia Dini Dengan Pengenalan Warna Dan Bentuk Pada Siswa Paud "ASSYFAH" Biaro Baru Kelompok B.
- Vitianingsih Vega Anik. 2016. "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Inform.*
(https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&authuser=47q=game+edukasi&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%2DKh8iUxwFGOkJ)
- Yaya S. Kusumah. (2004). *Desain Pengembangan Courseware Matematika Interaktif Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa*. Makalah. Bandung : Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.