

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, D. F., & Julianto, J. Kemampuan Guru Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Pada Anak Kelompok B Di Ra (Raudhatul Athfal) Al Fithrah Surabaya. *PAUD Teratai*, 4. Dalam <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11584> diakses pada 26 Agustus 2022.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2). Tersedia dalam <http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/19> diakses pada 6 Maret 2022.
- Astuti, F. P., Sulistyanyingtyas, R. E., Fardani, F. F. Y., Ariana, M., & Nugraheni, C. (2021). Analisis Implementasi Pembelajaran Aljabar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1277-1285. Tersedia dalam <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1682> diakses pada 7 April 2022.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016. Tersedia dalam <https://scholar.archive.org/work/fsynqrhk2vexbocqywbgifyru4/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1091/pdf> diakses pada 7 April 2022.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2019). Pengaruh Media Glowing City terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53-60. Dalam <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/54> diakses pada 5 April 2022.
- Geometri, K. M. B. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32-45. Dalam <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1491795&val=17836&title=KEMAMPUAN%20MENGENAL%20BENTUK%20GEOMETRI%20MELALUI%20PERMAINAN%20BALOK%20ANAK%20USIA%20DINI> diakses pada 16 Oktober 2022.
- Ginsburg, H. P., & Amit, M. (2008). What is teaching mathematics to young children? A theoretical perspective and case study. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 274-285. diakses pada 20 Juli 2022.

- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2). Tersedia dalam <http://jurnal.utu.ac.id/jsource/article/view/1396/1085> diakses pada 10 Februari 2022.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2). Tersedia dalam <https://core.ac.uk/download/pdf/288089111.pdf> diakses pada 21 Februari 2022.
- Hartati, A., Fajriyah, F., & Wijaya, K. (2021). Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(1), 1-15. Tersedia dalam <http://journal.jis-institute.org/index.php/jpsii/article/view/559> diakses pada 16 Maret 2022.
- Indriani, U. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Tersedia dalam <http://journal.jis-institute.org/index.php/jpsii/article/view/559> diakses pada 4 April 2022.
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. (2016). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(2). Tersedia dalam <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4> diakses pada 24 Maret 2022.
- Ilyas, W. (2020). Pembuatan Aplikasi Game Edukatif Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Universitas Cokroaminoto Palopo). Tersedia dalam <http://repository.uncp.ac.id/298/> diakses pada 4 Maret 2022.
- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76-87. Tersedia dalam <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24854> diakses pada 4 April 2022.
- Kristanto, A., & Mariono, A. (2019, November). Development Of Education Game Media For XII Multimedia Class Students In Vocational School. In *Journal Of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012117). Tersedia dalam <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1387/1/012117/meta> diakses pada 12 Maret 2022.

- Jones, S. E. (2008). The meaning of video games: Gaming and textual strategies. Routledge. Dalam [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0,5&qsp=1&q=video+game+meaning&qst=ib#d=gs\\_qabs&t=1658293914007&u=%23p%3DwG3eywDhPTsJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&qsp=1&q=video+game+meaning&qst=ib#d=gs_qabs&t=1658293914007&u=%23p%3DwG3eywDhPTsJ) diakses pada 20 Juli 2022.
- MacDonald, Amy & John, R. (2015). *Investigating Mathematics, Science and Technology In Early Childhood*. Australia: Oxford University.
- Manab, Abdul. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153. Tersedia dalam <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1296> diakses pada 21 April 2022.
- Malichah, L., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(2), 1-9. Dalam [file:///C:/Users/MY\\_ACER/Downloads/24448-Article%20Text-28739-1-10-20180722.pdf](file:///C:/Users/MY_ACER/Downloads/24448-Article%20Text-28739-1-10-20180722.pdf) diakses pada 10 Oktober 2022.
- Marifah, S. (2019, August). Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok. In *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019* (pp. 363-376). Tersedia dalam <https://eprints.untirta.ac.id/7536/> diakses pada 20 Februari 2022.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*, 3(2), 39-44. Tersedia dalam <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/viewFile/149/168> diakses pada 28 Februari 2022.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150. Tersedia dalam <http://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2645> diakses pada 14 Maret 2022.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28-34. Tersedia dalam <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1329> diakses pada 10 Februari 2022.

*Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.*

- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 7(2). Tersedia dalam <http://ejournal.amikompuwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/247/222> diakses pada 21 Februari 2022.
- Pratiwi, M. I. (2017). Studi Kemampuan Mengenal Pola Abcd-Abcd Pada Anak Kelompok B Di Tk Se-Gugus 3 Kecamatan Kasihan. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(1), 56-64. Dalam <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/6800> diakses pada 21 September 2022.
- Putri, W., & Herlinda, S. (2022). Mengenalkan Konsep Bilangan Melalui Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Talenta: Journal of Early Childhood Education*, 13(1), 44-57. Dalam <http://ejournal.stkipaisyiahriau.ac.id/index.php/talenta/article/view/284> diakses pada 21 September 2022.
- Reder, P., & Duncan, S. (1995). *The meaning of the child* (pp. 39-55). London: Routledge. Dalam [https://www.google.co.id/books/edition/Children\\_Meaning\\_Making\\_and\\_the\\_Arts/xyriBAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=child+meaning&pg=PA215&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Children_Meaning_Making_and_the_Arts/xyriBAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=child+meaning&pg=PA215&printsec=frontcover). Diakses pada 20 Juli 2022.
- Sugiyono. (2017) *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- ..... (2018) *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44. Tersedia dalam <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/7393> diakses pada 14 Maret 2022.
- Shaffer, D. W., & Gee, J. P. (2006). *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan. Dalam <https://link.springer.com/book/10.1057/9780230601994> diakses pada 20 Juli 2022.

- Sudiatmika, I. D. P. A., Cahyawan, A. K. A., & Buana, P. W. (2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Menenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android. *Merpati*, 2(2). Tersedia dalam [https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/8e59cb682f63b2b2c84d764eb7ac9dca.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8e59cb682f63b2b2c84d764eb7ac9dca.pdf) diakses pada 12 Maret 2022.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13. Tersedia dalam <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/352/356> diakses pada 28 Februari 2022.
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*. Tersedia dalam [https://eprints.uny.ac.id/7549/1/Jurnal\\_Skripsi\\_Agustina.pdf](https://eprints.uny.ac.id/7549/1/Jurnal_Skripsi_Agustina.pdf) diakses pada 28 Februari 2022.