

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede Agung. 2018. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Armansyah, dkk. 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 3.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Devi, Ni Made Intan Asri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume. 3, Nomor. 3.
- Hadikristanto, Wahyu. 2018. Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Unity 3D. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, Vol. 8, No. 1.
- Hamid, Abi Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayati, Eka W. 2018. *Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian*. *Indonesia Journal of Islamic Education Studies*, Vol. 1, No. 1.
- Ilma, Rofidatul. 2016. "Penerapan Media Game *Puzzle* Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Kemendikbud. 2016. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Medan: IKAPI.
- Khaironi, Mulianah. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol. 3, No. 1.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusuma, Listiana. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.

- Limpong, Tonni, Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Marinda, Leny . 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* , Vol.13, No. 1.
- Mudinillah, Adam. 2021. *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nurkholis. 2013. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Pane, Benni, dkk. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 12, No.1.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putra, dkk. 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pauruan* , Vol. 1, No. 1 (hlm 47).
- Rahman, Arif. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, (hlm 185).
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rohayati, dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, Vol. 16, No.1 (hlm 36).
- Rohmawati, Indak, dkk. 2021. Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH*, Vol. 8, No. 1.
- Sari, dkk. 2018. *Mengenal Angka Melalui Puzzle Angka pada Anak Usia 3-4 Tahun*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Sari, Diana Martharita. 2021. "Pengembangan Media Permainan *Puzzle* Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini". Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Srimulyanti. 2016. "Pengembangan *Puzzle* Edukatif Sebagai Media Pengenalan

- Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*.
- 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>
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Wati, Jenni Widya. 2018. “Pengembangan Permainan *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Menstimulasi Kerjasama Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Kabupaten 50 Kota”. Skripsi. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri.
- Wulandari, Ratih, dkk. 2017. “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Menstimulasi Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*. Volume 2, Nomor 8, (hlm 1024-1029)

