

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2019, November). PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT DENGAN GAME E-LEARNING KAHOOT DALAM PARTISIPASI ANAK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA 1 NEGERI BAE KUDUS 2019. In Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR) (pp. 150-157)
- Audie, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- A. Van de Walle, Jhon. (2008). Matematika Sekolah Dasar dan Menengah, (Jakarta: Erlangga, h.28
- Bahri, A., Arifin, A. N., & Abrar, A. (2021). Pengembangan E-Modul Biologi untuk Anak Sma Kelas XII.
- Cahyani, N. MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.
- Dewantara, D. (2015). Pengaruh Brainstorming dalam Project Based Learning terhadap Kemampuan Analisis dan Berpikir Kreatif Pada Materi Impuls-momentum. DISERTASI Dan TESIS Program Pascasarjana UM.
- Dewantara, D. (2018). Perbedaan kemampuan analisis mahaanak antara pembelajaran berbantuan schoology dan edmodo pada mata kuliah fisika biologi. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(1), 1-8.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal*, 1.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
- Emzir. 2014. Metodologi Penelitian Analisis Data. Jakarta:Pt Rajagrafindo Persada.

- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Gumilang, G. S. (2016). Metode penelitian kualitatif dalam bidang bimbingan dan konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2).
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hadriyantini, Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Game) Berbasis Komputer untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Hamka, D. L., Mantasiah, M., & Mariah, E. Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Anak Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1(3), 196-205.
- Handican, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment “Corner” Berbasis Smartphone Dengan Pendekatan Sainifik Berorientasi Pada Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Matematika Anak di Kelas VII SMP. Thesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husniyah, H. (2019). *Efektifitas Media Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini Nuun Kebon Jeruk (Penelitian Tindakan Kelas di Paud Nuun Kelapa Dua Kebon Jeruk Jakarta Barat)* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Ismail, Andang. (2009). *Education Game*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran.

- Karaman, J., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 98-106.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*. 40(1), 23–42. doi:10.1002/nur.21768
- KRISMIATI, E. MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN GIANT MONOPOLI PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KUNJANG KECAMATAN NGANCAR KABUPATEN KEDIRI.
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39-50.
- Mukaromah, S. (2020). *PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKATIF SI MARBEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 160-171.
- Nurcholis, F. A., & Azizah, N. (2017). Pengaruh mobile application marbel huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan kelas ii di slb negeri wonogiri. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 13(2), 41-56.

- Pratiwi, Y. M., Novianti, R., & Chairilsyah, D. (2021). Pengembangan Media Permainan Rumbocur Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tahfidz Al-Munawarah Desa Kualu Nenas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2873-2881.
- Putra. (2020). PENGERTIAN ANALISIS. Dalam Laman [PENGERTIAN ANALISIS: Fungsi, Tujuan dan Jenis Jenis Analisa - Salamadian](#). Tanggal 02 Desember 2021. Waktu 09.00
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25-34.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Robert Kreitner (2005:185) kemampuan, Perilaku dan Manajemen Organisasi (Jilid 1). Jakarta : PT. Erlangga
- Roziana, A., & Khasanah, U. (2022). Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 71-76.
- Ruseffendi, E.T. (1991). Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito.
- salwa Dkk, S. (2022). PENGENALAN KONSEP PENGUKURAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA DONAT SUSUN. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 5(2), 43-54.
- Seran, G. G., & ARDIANINGSIH, F. (2018). Metode VAKT Bermedia Marbel terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Siadari, Coki. (2015). **Pengertian Kemampuan (Ability) Menurut Para Ahli**. Dalam Laman [Pengertian Kemampuan \(Ability\) Menurut Para Ahli | Kumpulan Pengertian](#). Tanggal 15 Januari 2022. Waktu 07.00

- Sinta, M. J. (2021). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI MARBEL ANGKA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGKA PADA ANAK USIA DINI DI DESA KARANGNANAS KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Soehardi, 2003. *Eseni Perilaku Organisasional*. Bagian Penerbit Fakultas Ekonomi Sarjanawiyata Tamananak, Yogyakarta.
- Suryana, D. 2014. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Padang:UNPPress
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suherman, E. dan Sukjaya, Y. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wiyayakusumah 157.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahaanak. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Teodorescu, R. E., Bennhold, C., Feldman, G., & Medsker, L. (2013). New approach to analyzing physics problems: A taxonomy of introductory physics problems. *Physical Review Special Topics - Physics Education Research*, 9(1), 1–20.
- Widayati, S. MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN BUNYI HURUF MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH 65 SURABAYA Kusumawati.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038
- 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*.
- Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan MembacPermulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elemnetary Education*, 6(2), 1563-1569.
- Yudhanto, Prasetyo Adi. (2010). *Perancangan Promosi Produk Edu-Game Melalui Event*. Laporan Tugas Akhir. Unniversitas Komputer Indonesia Bandung.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83-91.

