

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Aprilianto, Andika dan Wahyuni Mariana. 2018. *Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter*. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam. Volume 1, Nomor 1, hlm. 139-158. Diakses tanggal 1 Nopember 2020.
<http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/NAZHRUNA/article/view/47>
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Barokati, Nisaul dan Fajar Annas. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: Unisda Lamongan)*. Jurnal Sistem Informasi. Volume 4, Nomor 5, hlm. 352-359. Diakses tanggal 4 Nopember 2020.
<http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1269/Pengembangan-Pembelajaran-Berbasis-Blended-Learning-pada-Mata-Kuliah-Pemrograman-Komputer-Studi-Kasus-UNISDA-Lamongan>
- Direktorat Pembinaan SMK. 2014. *Agribisnis Tanaman Sayuran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingk Widyaiswara. Volume 1, Nomor 4, hlm. 104-117. Diakses tanggal 31 Oktober 2020.
https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Febriani, Alvi Sufiyanti, dkk. 2018. *Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Agapedia. Volume 2, Nomor 2, hlm 187-196. Diakses tanggal 15 Mei 2021.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/24544>
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Hairiyah, Siti dan Mukhlis. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif*. Kariman. Volume 07, Nomor 02, hlm. 265-282. Diakses tanggal 4 Desember 2020.
<http://scholar.google.com/scholar?cluster=18253734615321022486&hl=en&oi=scholar>
- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Sainfika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman. Volume 4, Nomor 2, hlm. 129-150. Diakses tanggal 17 Nopember 2020.
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/sainfikaIslamica/article/view/1204>

- Hasanah, Nur. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA Baitul Ialah Kota Bengkulu*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Jurusan Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Bengkulu. Diakses tanggal 5 Desember 2020.
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4377>
- Hayati, Nur, dkk. 2017. *Identifikasi Keterampilan Kognitif Anak Usia 2-6 Tahun di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman, Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 6, Nomor 2, hlm 181-189. Diakses tanggal 17 Pebruari 2021.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/17705>
- Hijriati. 2017. *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume III, Nomor 2, hlm. 59-69. Diakses tanggal 4 Desember 2020.
<https://www.jurnal/ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1699/1236>
- Isdisusilo. 2012. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Istiana, Lia dan Nurhenti Dorlina Simatupang. 2014. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati*. PAUD Teratai. Volume 3, Nomor 3, hlm. 1-6. Diakses tanggal 17 Desember 2020.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8130>
- Isya, Muhammad Andi. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran Instruksional Design dengan Model ADDIE Mata Pelajaran PAI pada Materi Mengulang-ulang Hafalan Surah Al Ma'un dan Al Fil secara Klasikal, Kelompok, dan Individu Kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto*. Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam. Volume 7, Nomor 1, hlm. 71-80. Diakses tanggal 10 Desember 2020.
<http://jurnal.stitradenwijaya.ac.id/index.php/tdb/article/view/37>
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Palangka Raya: Antasari Press.
- Kaffah, Salsabila Ayuni, dkk. 2020. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini*. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini. Volume 2, Nomor 2, hlm. 94-102. Diakses tanggal 28 Oktober 2020.
<http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/IJEC/article/view/542>
- Kemdikbud. 2018. *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. Volume 7, Nomor 2, hlm. 195-208. Diakses tanggal 31 Oktober 2020.
<http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mardhotillah, Idho. 2019. *Pengembangan Media Maze Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak*. Fakultas Tarbiyah. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung. Diakses tanggal 5 Desember 2020.
<http://repository.radenintan.ac.id/6487/1/SKRIPSI%20LENGKAP.pdf>
- Maryatun, Ika Budi. 2017. *Pengembangan Tema Pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 6, Nomor 1, hlm. 41-47. Diakses tanggal 31 Oktober 2020.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15679>
- Maslich, Irma Yulinda. 2016. *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirone Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. Volume 5, Nomor 6, hlm. 179-192. Diakses tanggal 5 Desember 2020.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal/student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/3100&ved=2ahUKEwjaslu5ejuAhX07nMBHRGjCCEQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3YxZwyttGhZLhjEcyG6QXF>
- Miftah, M. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN. Volume 1, Nomor 2, hlm. 95-105. Diakses tanggal 30 Oktober 2020.
<https://pdfs.semanticscholar.org/54c8/b149c997d3a17c7a72633f77ab5ca673d55b.pdf>
- Muazzomi, Nyimas. 2017. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari. Volume 17, Nomor 1, hlm. 133-142. Diakses tanggal 3 Nopember 2020.
<http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

- Norlaila, Hj. 2015. *Upaya Pengembangan Aspek Kognitif dalam Aktivitas yang Bersifat Eksploratif & Menyelidik (Mencampur Warna) Menggunakan Model Example non Examples di Kelompok B TK Tunas Muda Kec. Simpang Empat Kab. Banjar*. JEA. Volume 1, Nomor 1, hlm 66-95. Diakses tanggal 17 Pebruari 2021.
<http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jurnalaud/article/view/2147>
- Nurhayati, Hesti, dkk. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Kata untuk Anak TK Kelompok B*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Volume 6, Nomor 3, hlm. 1-13. Diakses tanggal 28 Oktober 2020.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/713/0>
- Nuritta, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat. Volume 03, Nomor 01, hlm 171-187. Diakses tanggal 30 Oktober 2020.
<http://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>
- Purnama, Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Dian Wahyu, dkk. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. Volume 1, Nomor 1, hlm. 46-58. Diakses tanggal 29 Oktober 2020.
<http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7>
- Rai, I N, dkk. 2016. *Buah-Buahan Lokal Bali: Jenis, Pemanfaatan dan Potensi Pengembangannya*. Denpasar: Percetakan Pelawa Sari.
- Ramli, M. 2015. *Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Tarbiyah Islamiyah. Volume 5, Nomor 2, hlm. 56-78. Diakses tanggal 31 Oktober 2020.
<http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1832>
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- S, Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. AXIOM. Volume VII, Nomor 1, hlm. 91-96. Diakses tanggal 30 Oktober 2020.
<http://jurnal.unisu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Saputra, Angga. 2019. *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 1, Nomor 1, hlm. 102-113. Diakses tanggal 30 Oktober 2020. <http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/283>
- Sediaoetama, Achmad Djaeni. 2004. *Ilmu Gizi untuk Mahasiswa dan Profesi. Edisi Kelima*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Setyawan, Farid Helmi dan Sofyan Susanto. 2017. *Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Modern. Volume 3, Nomor 1, hlm. 28-35. Diakses tanggal 29 Oktober 2020. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/download/45/34>
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Syamsuardi, 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan. Volume 11, Nomor 1, hlm. 59-67. Diakses tanggal 14 Mei 2021. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586>
- Sudiatmika, I Dewa Putu Agus, dkk. 2014. *Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber untuk Mengenal Jenis-jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android*. Merpati. Volume 2, Nomor 2, hlm. 215-225. Diakses tanggal 29 Oktober 2020. <http://ocs.unud.ac.id/index.php/merpati/article/view/17889>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Buleleng. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I.Made, dan I Made Kirna. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Jurnal Ika. Volume 11, Nomor 1, hlm. 12-26. Diakses tanggal 4 Nopember 2020. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

- Tegeh, dkk. 2015. *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE*. Seminar Nasional Riset Inovatif. Hlm. 208-216. Diakses tanggal 22 Juni 2021.
<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/view/507>
- Veronica, Nina. 2018. *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4, Nomor 2, hlm. 49-55. Diakses tanggal 30 Oktober 2020 Pukul 14:44 WITA.
<http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1939>
- Wartini, Atik dan Muhammad Askar. 2015. *Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Al-Afkar. Volume III, Nomor 1, hlm. 99-124. Diakses tanggal 29 Oktober 2020.
<http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/97/93>
- Wiranata, I Gusti Lanang Agung. 2019. *Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Parenting*. Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4, Nomor 1, hlm. 48-56. Diakses tanggal 28 Oktober 2020.
<http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1068>
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasbiati, Gilar Gandana. 2019. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yulianto, Ferdi, dkk. 2018. *Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini*. Janapati: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Volume 7, Nomor 3, hlm. 242-251. Diakses tanggal 30 Oktober 2020.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/15554>
- Zafi, Ashif Az dan Partono. 2020. *Desain Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran al-Quran Hadis*. Matan: Journal of Islam and Muslim Society. Volume 2, Nomor 1, hlm. 16-25. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/matan/article/view/2292>
- Zaman, Badru, dkk. 2006. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.