

DAFTAR PUSTAKA

- Almohtadi, R., Aldarabah, I. T., & Jwaifell, M. (2019). Effectiveness of Instructional Electronic Games in Acquisition of Geometry Concepts Among Kindergarten Children. *Research on Humanities and Social Sciences*, 9(12), 144–150. <https://doi.org/10.7176/RHSS>
- Ambarwati, A. (2009). *Membuat Anak Rajin Belajar Ternyata Mudah Kok*. Tangga Pustaka.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asmodilasti, A., & Suparno. (2018). Effectiveness of Flashcard in Improving Cognitive Ability of 5-6 Year Old Students. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, 249. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.16>
- Atmaja, J. R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 121–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v1i2.206>
- Balat, G. U. (2014). Analyzing The Relationship Between Learning Styles and Basic Concept Knowledge Level of Kindergarten Children. *Academic Journlas: Educational Research and Reviews*, 9(24), 1400–1405. <https://doi.org/10.5897/ERR2014.1907>
- Brewer, J. A. (2013). *Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades 6th Edition*. Pearson Education Inc.
- Charlesworth, R. (2011). *Experiences in Math for Young Children*. Cengage Learning.
- Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2012). *Math and Science for Young Children*. Cengage Learning.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2004). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2014). *Quantum Teaching*. Kaifa.

- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Wineka Media.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Fidiyanti, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary dengan Materi Narrative Text. *Journal of Education Action Research*, 4(1).
- Fitrah, M. (2016). *Model Pembelajaran Matematika Sekolah: Kajian Perspektif Berdasarkan Teori dan Hasil Riset*. Deepublish.
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan Membelajarakan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Mu'adalah: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.18592/jsga.v1i2.675>
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1).
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, O. D. (2018). Pembelajaran Matematika Permulaan Melalui Kewirausahaan Pada Aktivitas Bercocok Tanam Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA*, 7(2).
- Hapsari, M. N., Ilhami, B. S., & Agustina, Y. (2019). Dekak-Dekak Geometri, Media Pembelajaran untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 30–36.
- Hayati, S., Handini, C. M., & Asmawi, M. (2017). Effect of Traditional Games, Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skills. *International Journal of Educational and Research*, 5(7), 53–66.
- Herlina, & Dewi, R. R. (2017). Flashcard Media: The Media for Developing Students Understanding for English Vocabulary at Elementary School. *Indonesian Journal of Educational Review*, 4(1).
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1). <http://www.e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018>
- Iswanti. (2014). Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memasangkan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 391–400.

- Jannah, R. (2011). *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya* (p. 26). Diva Press.
- Kermani, H. (2017). Computer Mathematics Games and Conditions for Enhancing Young Children's Learning of Number Sense. *Malaysian Journal of Learning and Interactions*, 14(2), 23–57.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Koesmadi, D. P. (2018). Pengaruh Constructive Play Terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri dan Klasifikasi Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(2).
- Kurniawan, D. E., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Manurung, R. T. (2019). Smart mathematics : a kindergarten student learning media based on the drill and practice model. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>
- Lestarinigrum, A. (2018). The Effect of Traditional Games , Self-Confidence , and Learning Style on Mathematical Logic Intelligence. *Atlantis Press: International Conference of Early Childhood Education*, 169, 8–12.
- Lusmawati, N., & Mas'udah. (2017). Pengaruh Media Flannel Board Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberejo Balong Ponorogo. *Jurnal PAUD Teratai*, 06(03), 1–4.
- Mangal, S. K., & Mangal, S. (2019). *Psychology of Learning and Development*. PHI Learning Pvt.
- Mansyur, U. (2018). *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fyr8g>
- Maricic, S. M., & Stamatovic, J. D. (2017). The Effect of Preschool Mathematics Education in Development of Geometry Concepts in Children. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(9). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.01057a>
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/12073>
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik PAUD dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>
- Maulana, R. A. (2019). *Math untuk Anak Usia Dini*. IGI PD.
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>

- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. UNY Press.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nasaruddin. (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi*, III(2).
- Novita, R., Putra, M., Rosayanti, E., & Fitriani, F. (2018). Design learning in mathematics education : Engaging early childhood students in geometrical activities to enhance geometry and spatial reasoning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012016>
- Novita, Rita, Putra, M., & Johar, R. (2019). Using Scientific Methods to Enhance Early Childhood Students ' Geometry Thinking. *Elementary Education Online*, 18(4), 2078–2093. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.639421>
- Nurjannah. (2015). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8).
- Nurtaniawati. (2017). Peran Guru dan Media Pembelajaran dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 3(1).
- Olawale, S. K. (2013). The Use of Instructional Materials for Effective Learning of Islamic Studies. *Jurnal Jihat Al-Islam*, 6(2).
- Othman, N., & Amiruddin, M. H. (2010). Different Perspectives of Learning Styles from VARK Model. *Procedia Social and Behavioral Science*, 7(2), 652–660. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.088>
- Özçakır, B., Konca, A. S., & Arıkan, N. (2019). Children's Geometric Understanding through Digital Activities : The Case of Basic Geometric Shapes. In *International Journal of Progressive Education* (Vol. 15, Issue 3). <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.193.8>
- Paramitasari, D. R. (2011). *Cara Instan Melatih Daya Ingat*. Agogas.
- Patria, D., & Iriyanto, T. (2014). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Siswa Kelas I SDLB. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2).
- Pradana, P. H., & Gerhani, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pratiwi, E. (2015). Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini Antara Manfaat Akademik dan Resiko Menghambat Kecerdasan Mental Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.

- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak. Memaksimalkan Potensi Anak dengan Memodifikasi Gaya Belajar*. Elex Media Komputindo.
- Putri, W. M., Bakri, F., & Permana, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality Pada Poko Bahasan Alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*.
- Rahman, T., Sumardi, & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Rejeki, H. I., Hidayah, R., Cendrawati, L., & Juwarti. (2018). Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard. *International Conference on Science and Education and Technology*, 247. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.47>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sanaky, H. A. . (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Kaukaba.
- Saputri, I. A., & Afifah, D. R. (2019). Gaya Belajar Anak Usia Dini Kelompok B TK Margobhakti Kota Madiun. *Jurnal CARE: Children Advisory Research and Eductaion*, 6(2).
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sreenidhi, S. K., & Helena, T. C. (2017). Styles of Learning Based on the Research of Fernald, Keller, Orton, Gillingham, Stillman, Montessori and Neil D Fleming. *International Journal for Innovative Research in Multidisciplinary Field*, 3(4), 17–25.
- Sriadhi. (2015). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *EducanduM*, VIII(2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/em/article/viewFile/4614/4046>
- Sudjana. (2007). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Wacana Prima.
- Susilowati, N. (2014). Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 4(2252), 152–161.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan, M. (2017). Digital Games, Songs and Flashcards and Their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers. *Internasional Journal of English Language & Translation Studies*, 5(4).
- Tohir, M. (2020). *Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015*. <https://www.researchgate.net/publication/337717927> Hasil. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8Q9VY>
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi Offset.
- Wahono. (2016). Design Inovasi Media Flashcard Mahasiswa PG PAUD UMSURABAYA untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1-9 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogi*, 2(3).
- Wan, C. L., & Chuan, C. S. (2014). The Compatibility of Intelligence and Learning Styles : A Case Study among Malaysian Preschoolers. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 8(5).