

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisiyah Nur Laily, Yuliati Nanik, Tyas Suryaning Indah." *Analisis Permainan Visic (Visual Spatial Of Rubic) Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun*". Journal Of Early Childhood Education And Research Vol 2 No 1 (2021).
- Arkunto Suharsimi, 2010. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*". Jakarta:Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin, 2015."*Metode Penelitian*",Yogyakarta,Pustaka Belajar.
- Barnandus Sandjaja, 2015."*Pengantar Membangun Teori Penelitian Merajut Kesangsian Menggapai Kebenaran*".(Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Charlesworth Rosalind, 2016."*Math and Science for Young Children*", Eight Edition. Cengage Learning.
- D,Oblinger. "*The Next Generation of Educational Engagement*" Journal of Interactive Media In Education, (May,2004).
- Ekawati Nina Yun, Saputra Eka Nofrans." *Past and present: Improving early childhood visual spatial abilities through traditional game cengkling*". Humanitas Indonesian Psychological Journal Vol. 18 (1), (February 2021).
- Febrialismanto,Solfiah Yeni,Hukmi."*Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini*". Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 3 (Desember,2021).
- Gunarhadi,Suryani Nunuk, Muarifah Layinatul." *Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini*" Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan Volume 15 No. 02 (September,2017).
- H.Uttal David, Polinsky Naomi, Flynn Rachel, Wartella Ellen A." *The Role of Spatial abilities in young children's spatially-focused touchscreen game play*", <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100970>. Cognitive Development volume 57(January-March,2021)
- John W Santrock.2012"*Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup*",Terj. Benedictine Wisdyasinta,(Jakarta: Erlangga)
- Kadir,"*Statistik Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*". Jakarta: Rajawali Pers,2015.

- Latief Adnan Mohammad,Rukminingsih, Adnan Gunawan.” *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*”. Yogyakarta:Erhaka Utama,2020.
- Manggena Febriane Theresita, Sanubari Elingsetyo,Pratiwi Theresia, Putra Pambuka Kukuh.” *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*”. Satya Widya, Vol. 33, No. 2. (Desember 2017).
- Marbun,Hasrul,Suharianto, Lubis.”*Revolusi Industri 4.0 Dalam Dunia Pendidikan Dari Sisi Pembelajaran Berbasis Blended Learning*” Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN : 978-623-92913-0-3 (t.t).
- Margono, 2013.”*Metodologi Penelitian Pendidikan*”. (Jakarta,PT. Rineka Cipta.
- NAEYC and the Fred Rogers Center (FRC),” *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*”. Fred Rogers Center for Early Learning and Children’s Media (2012).
- Neill S, Tan W. H, Wilder Johnston S. “*Examining the potential of game-based learning through the eyes of maths trainee teachers,*” *Proc. Br. Soc. Res. into Learn. Math.*, vol. **28**, no. 3, 2008).
- Nithy Theva.”Survey tentang smartphone & tablet” <https://id.theasianparent.com/>, (Januari,2022,16.00).
- Nurjanah Siti, Anjani Ayu Devi.”*Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo*”. Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7, No 2, (Agustus 2014).
- Nurvitasari Deva Marisa.”*Penerapan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Media Macca(Balok Susun Interaktif)*”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 1 Tahun ke-2 (2016).
- Prasetyo Agung, Rahmasari Nur Alya,” *Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Balok Pada Kelompok B Paud Al-Azam Semarang Tahun Ajaran 2013/2014*”,(2013).
- Putri Atika Azlin.” *Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*”. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), (2022).
- Putro Zakarsih Khamim, Hayati Nur Siti.2021.”*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*”. GENERASI EMAS. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1.

Raharjo Tri Santoso, dkk. 2019. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0" . [Vol 2, No 2](#). DOI: <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>.

Riduwan, 2015."Belajar mudah penelitian untuk untuk guru karyawan dan peneliti pemula". Bandung : Alfabeta.

Rostina,Sundyana, 2016."Statistika penelitian Pendidikan". Bandung: Alfabeta.

Samuel Gandang Gunanto." Penciptaan Permainan *Digital* Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter", Journal of Animation and Games Studies, Vol. 2 No.2 (Oktober 2016).

Sugiyono, "Statistika untuk Penelitian". Bandung: Alfabeta,2013.

Sugiyono,"Metode penelitian kuantitatif".Jakarta: Alfabeta,2018.

Sugiyono,"Metode penelitian Pendidikan",Bandung: Alfabeta,2015.

Sukmadinata, Syaodih Nana."Metode penelitian Pendidikan",Bandung,Alfabeta,2011.

Sulthoni,Setiawan,Praherdhiono."Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini, JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) Vol (6) No.1 (Oktober, 2019).

Suryadi,Nopiana ,Nurfarida Ida." Peningkatan Spatial Visual Intelligence Melalui Kegiatan Bermain Engklek",Jurnal Tunas Cendekia Volume 3, Edisi 2, (Oktober,2020).

Suyadi,Toyba Rifka,Humaida."Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT" Aulad : Journal on Early Childhood Vol 4 No 2(Juni,2021).

Syafril,"Statistika Pendidikan" Jakarta: Prenadamedia Group,2015.

Syafril."Statistika Pendidikan". Jakarta: Prenadamedia Group,2019.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 "Tentang Sistem Pendidikan Nasional" Pasal 1 angka 14.

Wartella Ellen, Richert A Rebekah, Flynn Rachel."Play in a Digital World How Interactive Digital Games Shape the Lives of Children". <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1238560.pdf> . American Journal of Play, volume 12, number 1, (2019).