

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 64–69.
- Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpas Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563.
- Annafi, N. (2022). ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBAHAN LIMBAH RUMAH TANGGA PADA PEMBELAJARAN SAINS ANAK USIA DINI. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 136-142.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.
- Azis, K., Sunardi, S., & Subhan, Y. A. (2022). Membangun Karakter Anak Usia Dini melalui Buku Cerita Bergambar. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 111-117.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3d Di Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- Farida, S., Kurnia, A., & Syam'iyah. (2024). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: (Quasi Eksperimen di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Kec. Andir Kota Bandung). *JURNAL PENA PAUD*, 5(1), 48–62.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Graham, A. P., Powell, M. A., Anderson, D., Fitzgerald, R., & Taylor, N. (2013). *Ethical research involving children*. UNICEF Office of Research Innocenti.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69.
- Iswatiningrum, & Sutapa, P. (2022). Pengaruh Senam Si Buyung Dan Senam Irama Ceria Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3369–3380.
- Kamtini, T., & Wardi, H. (2005). *Bermain melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Lestari, A. P., Kurnianti, E. M., & Nurhasanah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media *Cuisenaire Rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 6(3), 43–55.
- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662-667.
- Marinda, L. (2020). Piaget Dan Problematikanya Pada Pendahuluan. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Miftahurrohmah, L., & Hasibuan, R. (2024). Urgensi Pengenalan Bahasa Ekspresif dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 11(2), 50-62.
- Musi, M. A. (2016). Peningkatan Keterampilan Berhitung Anak Usia Taman Kanak-Kanak Melalui Demonstrasi dengan Media Gambar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 19(1), 36–41.
- Oktariyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 83–96.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- PT Educa Sisfomedia Indonesia. (2024). Marbel Belajar Berhitung. Diakses pada 28 April 2024, <https://www.educastudio.com/brand/marbel/product/marbel-belajar-berhitung>.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R., Hidayati, I., & Daryat, M. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di tk negeri 1 padang baru. 4(2), 287–294.
- Restina, Y., Salmina, M., & Hanum, C. F. (2022). Efektivitas Permainan Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 102-115.
- Rohmawati, A. (2017). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15 - 32.

- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- 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).
- Sirjon, S., Mamma, A. T., & Olua, E. (2023). Analisis Hambatan Penggunaan TIK dalam Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19 Tahap II di Papua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6017-6032.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam *Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Sumiyati, P. A. U. D. (2011). *Inklusi: PAUD Masa Depan*. Yogyakarta: *Cakrawala Institute*.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penyusun & Tim GPM. (2023). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi Program Sarjana*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Widayati Sri, K. R. A. (2020). *Media Pembelajaran PAUD (1st ed.)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, Syamsiatin, E., Islamiyah, R., & Justicia, R. (2021). *Panduan pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Yeni, S. (2020). Teknik Pembelajaran Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi di Kelompok B Paud Bhakti Family Kota Bengkulu) *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 5 (1).
- Yuniarni, D. (2022). Persepsi guru mengenai pentingnya tik dalam pembelajaran di taman kanak-kanak kota pontianak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2411-2419.
- Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elementary Education*, 6(2), 1563-1569.
- Zaman, B. (2011). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-38.

