

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainy Qurrot & Hendi Pratama (2020). *Teacher Social Competence Student Lesrning Motivation, and Learning Qutcomes in English Subject. Journal of English Language Teaching* hal. 27-37
- Andriyani, dkk. (2020). *Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. Vol.1.No.2:172-180*
- Anggraeni, vivi (2021) *Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemic Covid-19 di Kota Bukittinggi. Vol.1.No.7*
- Ariani N & Haryanto D (2010) *Pembelajaran Multimedia disekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, konstruktif, dan perspetif. Jakarta: Prestasi Pustaka*
- Arsyad, Azhar (2009). *Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.*
- Artaya, I Putu (2019). *Sign Test (Uji Tanda).* <https://www.researchgate.net/publication/330506934>
- Badriyah, Khoirotul. (2019). *Improving Motor Skills And Math Logic Through The Method Of Traditional Games Engklek In Early Childhood.* Atlantis Press, 295, hlm. 306-309.
- Chandrawaty, dkk. (2020) *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah.* Tasikmalaya: Edu Publisher
- Darmawan, Deni. (2013) *Teknologi Pembelajaran . Bandung Rosda Karya.*
- Demirbilek, M., & Tamer, S. L. (2010). *Math teacher's perspectives on using educational computer games in math education. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 9, 709–716.* <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.222>
- Efendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21.* Bandung: Alfabeta.
- Erawati, I., Darwis, M., & Nasrullah, M. 2017. *Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.* Makassar. Jurnal Office.

- Ezkanandyta, dkk. (2019). *Efektivitas Penggunaan Busy Book Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. *Edukids* 16 (1) hal. 42-53 <http://ejournal.upi.edu/index.php/edukid>
- Fajriati, Ruliana (2020) . *Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak*. *JAFRA:Jurnal Pendidikan Raudhatul Atfal*. Vo.3.No.1
- Fanti, I.A. (2012). *Efektivitas Media Pembelajaran Dengan Adob Flash Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Pencapaian Unjuk Kerja Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Di SMK N 6 Yogyakarta*, Pendidikan Teknik Boga dan Busana FT UNY, Yogyakarta. Diunduh pada tanggal 25 April 2022 Pukul 09:08 WIB
- Fauziah, Syifa (2021). *Pengembangan Multimedia Intersktif Berbasis Microsof Power Point Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UMTAS. Tasikmalaya
- Fery Muhamad Firdaus & Khoirun Nisa (2018). *Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Alat Peraga Papan Stik Terhadap Kecerdasan Logika Matematiks Siswa Sekolah Dasar*. *JPN (Jurnal Pendidik Indonesia)*. Volume 01, Nomor 02, Oktober 2018: 64 – 73
- Filtri, H & Al Khudri, S. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. Vol.1No.2:169-178
- Fisabilila, N.A.dkk, (2022). *Literature Study: Analysis Of Efforts To Improve Mathematical Logic Intelligence In Early Childhood*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. Vol. 1 No. 1. Hal. 80-89
- Gandana, gilar. *Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Ksatria Siliwangi, 2019.
- Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind:The Theory Of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. *E-Book* .
- Gardner, H (2003). *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Interaksara. Batam
- Hartini, P. (2003). *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainanmemancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam*. Pesona PAUD.
- Heinich, R. Molenda M dan Russel, J. (2005) *Intruactional Technologyand Media Of Learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall

- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Indrawan, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa tengah CV Pena Persada
- Irvaniyah, I & Reza, O. A. (2014). *Analisis Kecerdasan Logis Matematis Dan Kecerdasan Linguistik Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin (Studi kasus pada siswa kelas XI IPA MA Miftahul Huda)*. Vol.3.No.1
- Jhoni Warmansyah (2019) *Efektivitas Games Power Poin Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang*. Jurnal Ta'dib, Vol .22 (2).
- Lestari, Wiji (2012). *Peningkatan Kemampuan Logika Matematika Anak TK B Melalui Metode Pemecahan Masalah Di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kauman, Kecamatan Cawas Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2011/2012*. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lwin, May, dkk. (2008:43) *How to Multiply Your Child's Intelligence*. Yogyakarta: Penerbit Indeks
- Maisarah. (2018). *Matematika dan Sains Anak Usia Dini*. Medan: Akasha Sakti.
- Maryatun, (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*. Vol.3No.1:1-13
- Masgantil, dkk (2021). *Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Volume 9, Nomor 3, Tahun 2021, pp. 310-317. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Maulidah, N., & Santoso, A. (2012). *Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kemampuan Multiple Intelligence (Visual-Spasial dan Interpersonal)*. Bimbingan Dan Konseling Islam,2(1). <https://doi.org/10.29080%2Fjbki.v2i1.20>.
- Mimi, M.S & Serli, M. (2020). *Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak*. Vol.4No.2 :1361-1373
- Mufarizudin (2017) *Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina*

*Bangkinang Kota*. Volume 1 Issue 1: 62 – 71.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>

- Mursid (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung-PT Remaja Rosdakarya Offset
- Nadirah, dkk., (2020). *Interactive Multimedia In EFL Classroom: A Study Of Teaching Reading Comprehension At Junior High School In Indonesia*. JOURNAL OF ADVANCED ENGLISH STUDIES, Vol. 3, No.2,.Hal. 131-145.
- Nana Sudjana.(2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Noorlaila, Iva. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Diedit oleh Achmad Cahyanto. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Nurani, Yuliani. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Nurohmah, S. (2021). *Pengaruh Perkembangan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan Lampung. Diunduh pada tanggal 01 Mei 2022 Pukul 08:17 WIB
- Pahwani, Dewi (2018). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Anak Bangsa Mandiri Kecamatan Labuhan Deli Serdang T.A.2017/2018.Vo.4No.1*
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.173 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini. *STPPA Anak Usia Dini*. Di unduh pada tanggal 11 Maret 2022
- Putra Listiaji Aldoko, dkk (2019). *Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol.5, No.3
- Ramli, F., Mokodompit. (2013). *Pengaruh Komunikasi Organisasi Terhadap Efektivitas Kinerja Pada Pt.radio Memora Anoa Indah*. Manado. *Neliti*.
- Razali, N.M & Wah, Y.B., (2011). *Power Comparisons Of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests*. *Jurnal of statistical modeling and analytics*. Vol.2 No.1 hlm. 21-3

- Rina Roudhotul Jannah, dkk, (2018). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Rifa'i, B. 2013. *Efektivitas Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Krupuk Ikan dalam Program Pengembangan Labsite Pemberdayaan Masyarakat Desa Kedung Rejo Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo*. Surabaya. Journal Unair.
- Rudi, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanaky A.H Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Safiria Insania Press
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi Pendidikan* edisi kedua.
- Sari, Renta (2018). *Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu*. Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Di unduh pada tanggal 06 Maret 2022 Pukul 17.23 WIB.
- Savitri, D & Badru, Z. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Powerpoin Untuk Memfasilitasi Perilaku Keselamatan Anak Usia 5-6 Tahun*. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak Vol.7.No.1 : 120-133
- Suhendri, H. (2011). *Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Formatif, 1(1), 29–39. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.61>.
- Sugiyono (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung-ALVABETA
- Sujiono Yuliani N, (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Tadikirotun Musiroh, (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta; Dinas Pendidikan Nasional.
- Turgut, S., & Dogan Temur, Ö. (2017). *The effect of game-assisted mathematics education on academic achievement in Turkey: A meta-analysis study*. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(2), 195–206. <https://doi.org/10.26822/iejee.2017236115>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas)

Wida,R dkk (2016). Pengaruh Stimulasi Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 2-3 Tahun. Vol.5.No.4 : 1873-1885

Yasbiati, Y., dkk, (2018). *Educative And Digital Based Game (Power Point) Game Games As A Stimulation Method Of Discussion Skill Development Early Childhood*. J Phys: Conf. ser.1318 012048. doi: <http://10.1088/1742-6596/1318/1/012048>

Zainuddin, dkk (2019). *Developing the interactive multimedia in physics learning*. *Journal of Physics: Conf. Series 1171 (2019) 012019*.Doi:10.1088/1742-6596/1171/1/012019

