

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam & Subhi, M. (2014). *Anakku Hebat Penuh Bakat*. Solo: Tayiba Media.
- Al Mubarak, A, A, S, A., Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Angka. *Jurnal Pendidikan anak Usia Dini*.
- Ariesta, Riany.(2017).*Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0- Tahun, 1st edn*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Asis, M., Nurdin, A., Alimuddin. (2015). Profil Kemampuan Spasial dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Siswa yang Memiliki Kecerdasan Logis Matematis Tinggi Ditinjau dari Perbedaan Gender. *JURNAL DAYA MATEMATIS*.
- Astini, N, B., Nurhasanah., Rachmayani, I., Suarta, I, N. (2017). Identifikasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Astuti. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Penerbit Flashbooks.
- Danim, Sudarwan. (2013). *Sejarah dan Metodologi*. Jakarta: EGC
- Fadhillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Haryanti, D. (2017). Keterlibatan Keluarga Sebagai Mitra dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Noura*.
- Hasan, Herlina. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak di Taman Kanak-kanan Aisyiyah Bustanul Athfal III Cabang Karunrung Kota Makassar. *Klasikal: Journal of Education, Language, Teaching and Science*.
- Idriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Biva Press Anggota API.
- Ismail, Andang. (2011). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.

- Kurniasih, Imas. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Edukasia.
- Lestari, Puji Ria.(2014). Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka dalam Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Lwin, M., Khoo, A., Lyen, K., Sim,C. (2008). *How to Multiply Your Child's Intelligence, Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Indonesia: Indeks.
- Mufarizuddin. (2017). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi Research & Learning In Early Childhood Education*.
- Muloke, I.C., Ismanto, A.Y., Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 -6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*
- Mulyati, Mumun. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif (Puzzle Planel) Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia 4 -5 Tahun di PAUD Renggali Bekasi Timur Jawa Barat. *Al-Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*.
- Nabighoh, N,W., Mustaji., Hendratno. (2020) Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Natsir, Tri Ayu Lestari. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pradana, Hadi Pascalian. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Qadafi, Muammar. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*

Untuk Pendidikan Anak Usia Dini . Mataram: Sanabil.

- Rokhmat, Joni. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Permainan di TK dan SD. *Jurnal Dinamika*.
- Rosma. (2014). Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Study Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. *Institut Agama Islam Negeri Lampung*.
- Soefandi, I & Pramudya, A. (2009). *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Sudarwati. (2018). Peningkatan kemampuan Membilang 1 -20 Melalui Permainan Puzzle pada anak Kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda tahun pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Sudono. Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan* . Jakarta:PT Grasindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tasliyah, L., Nurhayati, S., Nurunnisa, R. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui APE KidsN Kit. *CERIA*.
- Ulfah, Z., Razak, A., Yanti, I.R. (2021). Efektivitas Permainan Maze Angka dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Borneo Journal Of Primary Education*.
- Uno, Hamzah, B & Kuadrat, Masri, U. (2014). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Widayati, Sri & Widiyati, Utami. (2008). *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher.
- Yaumi,M & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligence)*. Jakarta: Kencana
- Yuliani, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* . Jakarta: Laskar Aksara.

Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Kencana.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & penelitian Gabungan*. Jakarta Prenada Media



THE
Character Building
UNIVERSITY