

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, Syifaul. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*. Skripsi. Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel : Surabaya.
- Astrida, D. N. and Mukhlis, L. Y. (2021) 'Pengenalan dan Pelatihan Pemrograman Dasar Berbasis Android menggunakan MIT App Inventor sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logic pada Anak', *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 4(1), pp. 101–106.
- A., Di, T. and Nurul, P. (2022) 'Upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis kepada anak usia 4-6 tahun di PAUD Nurul Hikmah', 4(2), pp. 281–295.
- Anggita, I. S. *et al.* (2022) 'Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), pp. 4697–4704. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2752.
- Dimyati, Johni. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), pp. 46–58. doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- Febriani, A.S., dkk. 2018. *Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Agapedia. Vol. 2, No. 2.

Firdaus. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. Riau : Dotplus Publisher.

Guslinda, dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV. Jakad Publishing.

Hanief, Yulingga Nanda, dan Wasis Himawanto. 2017. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Hanifah, M. and Alam, S. K. (2019) ‘Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B’, *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), p. 302. doi: 10.22460/ceria.v2i6.p302-308.

Herniawati, A. (2019) ‘Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Aud)’, *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(63), pp. 1–7.

Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H. and Wedi, A. (2020) ‘Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam’, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), pp. 199–206. doi: 10.17977/um038v3i22020p199.

Habibah, U., Hasibuan, R. and Setyowati, S. (2021) ‘Keefektifan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Mengungkapkan Bahasa Anak’, *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), pp. 81–91. doi: 10.33222/pelitapaud.v6i1.1427.

Handayani, E. S. and Wulansari, W. (2021) ‘Game Edukasi “ Secret Zoo ” Sebagai Media Untuk’, 3, pp. 76–81.

Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Ingsih, Kusni, dkk. 2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.

Irmaida. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel di RA Fathun Qarib Banda Aceh*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam : Banda Aceh.

Janah, S.M., 2021. *Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri : Purwokerto.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendikbud

Kurniasari, Intan, Sasmianti Sasmianti, and Een Yayah Haenilah. "Penggunaan media alam sekitar dan kemampuan berfikir logis anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 4.1 (2018).

Kusumastuti, Adhi, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.

Morissan. 2016. *Statistik Sosial*. Jakarta: Kencana.gkk5k yv

Mellisa, R. *et al.* (2021) 'Pengembangan Permainan KORA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, pp. 118–128. doi: 10.31849/paud-lectura.v4i02.8829.

Nurqolbi, R. I., Riyanto, A. A. and Lestari, R. H. (2019) 'Pengaruh Keterampilan Proses Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini', *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), p. 189. doi: 10.22460/ceria.v2i5.p189-196.

- Novitasari, U. N., Safitri, D. and Saptiwi, N. A. (2020) 'Strategi Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Dengan Menggunakan Game Petualangan Digital Di Era New Normal PENDAHULUAN Tantangan terberat bagi para orang tua dan guru selain pesatnya kecanggihan teknologi di abad ke-21 atau Revolusi Industri dengan kond', 1, pp. 67–75.
- Nirwana, E. S. (2021) 'The Effectiveness of the Android-Based Calistung Digital Game Application to Improve Early Childhood Cognitive Skills', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), pp. 253–260. doi: 10.35445/alishlah.v13i1.435.
- Nurjanah, N. E. *et al.* (2021) 'Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 2030–2042. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1531.
- Purba, Ramen A, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rozana, Salma, Dwi Septi Anjas Wulan, dan Rini Hayati. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jawa Barat : Edu Publisher.
- Rahmadhani, E. and Surbakti, A. H. (2022) 'Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Permainan Montessori', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), pp. 5079–5090. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1894.
- Siyoto, Sandu & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.

- Setyawan, F.H., & Sofyan Susanto. 2017. *Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Modern. Vol. 3, No. 1.
- Sofyan, Hendra. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta : CV. Infomedika.
- Sriningsih, Ni Nyoman, et al. "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 6.1 (2018): 95-104.
- Sumiharsono, M. Rudy, dan Hasbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi.
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur : Caremedia Communication.
- Sari, C. Z. 2021. *Pengaruh Metode Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi : Jambi.
- Sofiana, L., Asmawati, L. and Fahmi (2022) 'Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan', *Jurnal Golden Age*, 6(1), pp. 112–127.
- Vitianingsih, A. V. (2017) 'Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini', *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.