

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. (2011). *Efektivitas Math Manipulative Terhadap Kemampuan Operasional Penjumlahan Bilangan Anak TK*. Skripsi. Bandung UPI: Tidak diterbitkan.
- Ahmad. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Alwasilah, A. Chaedar. (2010). *Pokoknya Kualitatif*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Aminah, A. & Siti M. (2012). *Pengaruh Penggunaan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak*. Skripsi. Surabaya PG PAUD FIP UNESA: Tidak diterbitkan.
- Bell, F.H. (1978). *Teaching and Learning Mathematics in Secondary Schools*. Dubuque: Wm.C.Brown Company Publishers.
- Bergen, Doris. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early Childhood Research and Practice. Home Journal Content Issue*, 4(1), 1-8. Diakses pada 2 November 2015, dari website <http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/bergen.html>
- Berk, Laura E., Adam Winsler. (1995). *Scaffolding Children's Learning: Vygotsky Early Childhood Education*. New York: National Association for the Education of Young Children.
- Borden, E.M. (2001). *Smart Start*. Bandung: Kaifa.
- Brewer, Jo Ann. (2007). *Introduction to Early Childhood Education*. USA: Pearson: Education Inc.
- Budianto dan Achmad Z.F. (2015). Implementasi Teknologi Game untuk Pengenalan Angka pada Anak Usia 3-4 tahun Berbasis Android. *E-Jurnal Narodroid*, 1(2), 54-59. Diakses 3 Juni 2016, dari website <http://ojs.narotama.ac.id/index.php/narodroid/article/download/66/57>
- Cahyaningrum, Eka S. (2013). Peran Kepala Sekolah sebagai Manajer di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 282. Diakses 5 Mei 2016, dari website <http://id.portalgaruda.org/journal>
- Children's Resources International. (2000). (Terj. Kenny Dewi, dkk), *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak*. Jakarta: CRI, Inc.
- Chugani, S.D. (2009). *Anak yang Bermain, Anak yang Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Coupley, V. J. (2001). *The Young Child and Mathematics*. Washington. D.C. NAEYC.
- Creswell, John W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cresswell, Jhon W. (2014). *Education Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Depdiknas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, A.T dan Dewi Komalasari. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Somdah. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3), 1-5. Diakses pada 2 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/7941>
- Donnchadha, Reamonn O. (2001). *The Confident Child: A Guide To Fostering Personal Effectiveness In Children*. New York: Gill & Mc Millan.
- E. Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran*. Bandung: Remaja.
- Edwards, K., et al. (2009). Outcomes of the Saturday School: A Church-based Approach to Enhance Achievement in Reading & Mathematics. *The ABNF Journal*, 20(4), 109-111. Diakses 3 November 2015, dari website <http://content.ebscohost.com>.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erlyndah dan Edy R. (2016). Pengaruh Media Wayang Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *E-Journal Unesa PAUD Teratai*, 5(1), 1-5. Diakses 3 Maret 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/14169/18120>
- Faila, Maila. (2011). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. [Online]. Tersedia: <https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/>. Diakses 1 April 2016.
- Faridah, L.N. dan Elisabeth C. (2016). Pengembangan Media Rumah Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak. *E-Journal Unesa PAUD Teratai*, 5(2), 1. Diakses pada 2 Januari 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/14844/18924>
- Fatmawati, F.A. dan Andi K. (2014). Pengaruh Permainan Dadu Kain Halus terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak. *E-Journal Unesa PAUD Teratai*, 3(2), 1-5. Diakses pada 1 Mei 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7352>
- Fereday, Jennifer & Muir-Cochrane, Eimear. (2006). Demonstrating Rigor Using Thematic Analysis: A Hybrid Approach of Inductive and Deductive Coding and Theme Development. *International Journal of Qualitative Methods*, 5(1), 3-8. Diakses pada 1 April 2016, dari website <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/IJQM/article/view/4411>

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Fitrita. (2012). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Dadu Angka Gambar Rumah Jamur. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 4-9. Diakses pada 20 Mei 2016, dari website <http://ejournal.unp.ac.id/article>
- Gunarti, Winda, Lilis S. & Azizah M. (2010). *Materi Pokok Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hancock, Dawson. R & Algozzine, Bob. (2006). *Doing Case Study Research: A Practical Guide for Beginning Researchers*. New York: Teachers College Press.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartini, Puji. (2012). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Media Permainan Memancing Angka. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1), 1-10. Diakses pada 5 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/download/1711/1480>
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar dengan Limbah Kardus untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Early Childhood Education Papers (Belia)*. 3(1), 63-68. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Inawati, Maria. (2011). Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 2(16), 1-10. Diakses pada 5 April 2016, dari website <https://www.scribd.com/doc/82102721/Hal-1-10-Meningkatkan-Minat-Mengenal-Konsep-Bilangan-Manipulatif>
- Inra. (2012). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media *Edu-Games* Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 372. Diakses pada 16 April 2016, dari <http://ejournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/866>
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Kartini, N., Sutrisno dan Tomas I. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (Kepala Bernomor) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal PAUD*, 1(1), 1. Diakses pada 5 Juni 2016, dari website <http://journal.um.ac.id/index.php/paud/article/view/3741>
- Khasanah, I., Agung P. dan Ellya R. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91-103. Diakses pada 3 Juni 2016, dari website <http://ejournal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/261/230>
- Kline, Moris. (1981). *Matematika: Ilmu dalam Perspektif*. Jakarta: Gramedia.
- Kostelnik, Marjorie, et al. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum*. New Jersey: Merrill.

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Kurikulum 2004. (2004). *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurikulum 2013. (2013). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusrini, Dwi. (2013). Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *E-Journal Unesa PAUD Teratai*, 2(3), 1-4. Diakses pada 3 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/3313/5586>
- Kustini. (2012). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 83-91. Diakses pada 5 Juni 2016, dari website <http://download.portalgaruda.org/article.php/article>
- Lee, Scott dan Garry Goh. (2012). Action Research To Address the Transition from Kindergarten to Primary School: Children's Authentic Learning, Construction Play and Pretend Play. *International Journal of Inclusive Education*, 14(1), 4. Diakses pada 2 November 2015, dari website <http://ecrp.uiuc.edu/abtecrp.html>
- Lembke, E., & Foegen, A. (2009). Identifying Early Numeracy Indicators For Kindergarten And First-Grade Students. *Learning Disabilities Research & Practice Journal*, 24(1), 12-20. Diakses pada 1 November 2015, dari website <http://content.ebscohost.com>
- Lestarinigrum, Anik. (2015). Pemanfaatan Media Biji-bijian sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Efektor UNP Kediri*, 2(26), 12-17. Diakses pada 20 Mei 2016, dari website <http://lp2m.unpkediri.ac.id/jurnal/pages/efektor/>
- Leow, F.T. (2014). Interactive Multimedia Learning: Inovating Classroom Education in a Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Education Technology*, 13(2), 99-110. Diakses pada 8 Agustus 2016, dari website <http://eric.ed.gov/fulltext/EJ1022913.pdf>
- Linda, Yeni Y. dan Ardiyanto. (2015). Pengaruh Media Magnet Bergambar terhadap Kemampuan Kognitif Anak dalam Memahami Konsep Bilangan. *Jurnal Artikel Mahasiswa PG-PAUD*, 3(3), 1-13. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/409>
- Maima, Adawiah, Edi R. dan Tita M. (2013). Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Artikel Mahasiswa PG-PAUD*, 1(3), 1-10. Diakses 2 Juni 2016, dari website <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/153/141>
- Mariani, Ni Wayan D., Desak P.P. dan I Nyoman W. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kolam Pancing untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-11. Diakses pada 2 Juni 2016, dari website <http://download.portalgaruda.org/article.php/article>

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Martiana, Lusi D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain dengan Media Ular Tangga pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 36-46. Diakses pada 2 Oktober 2015, dari website <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/>
- Masitoh. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maulidya, Nurul. (2013). Pengaruh Modifikasi Permainan Sudoku terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Autis Kelas II DI SDN Inklusi. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 1. Diakses pada 2 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikankhusus/article/view/1731>
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM: Reston, VA
- Novianti, R., Enda P. dan Daviq C. (2014). Pemetaan Kemampuan Guru PAUD dalam Melaksanakan Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal SOROT*, 8(1), 95-103. Diakses pada 1 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unri.ac.id/index.php/JS/article/download>
- Nugraha, Bayu. (2013). Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 203-209. Diakses pada 2 Juni 2015, dari website <http://id.portalgaruda.org/journal>
- Nurmainis. (2012). Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Kalender di TK. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1-12. Diakses pada 1 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article>
- Oktapiyani, E., Yeni Y. dan Jenuri. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Media Realia. *Jurnal Artikel Mahasiswa PG-PAUD*, 3(3), 1-8. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/433/351>
- Patahuddin, S.M. dan Alfath F. R. (2009). Website Permainan Matematika Online untuk Belajar Matematika secara Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103-110. Diakses pada 2 Juni 2016, dari website <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=121525&val=519>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014: Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pujiastuti, Sri Indah, dkk. (2012). Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 tahun melalui Kegiatan di Sentra Seni. *Jurnal Pendidikan Anak*,

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- 1(2), 132-136. Diakses 2 Mei 2016, dari website <http://id.portalgaruda.org.issue>
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Polonsky, L., et al. (2005). *Matematika untuk Si Kecil*. (Terj. Endang Naskah Alimah). Jakarta: Pakar Raya.
- Rahayu, L.S., Husen W. dan Nenden I.H. (2015). Meningkatkan Kemampuan Konsep dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga. *Jurnal Artikel Mahasiswa PG-PAUD*, 3(3), 1-11. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/419/337>
- Rahmawati V. & Sri W. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan 1-5 melalui Permainan Edukatif Aquarium Pancing pada Anak Kelompok A*. Skripsi. Surabaya PG PAUD FIP UNESA: Tidak diterbitkan.
- Ramaini, R. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Tabung Pintar. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1-12. Diakses pada 2 Juni 2016, dari website <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1655/1425>
- Ramscar, M. D. M., Popick, H. M., O'Donnell-McCarthy. (2011). The Enigma of Number: Why Children Find the Meanings of Even Small Number Words Hard to Learn and How We Can Help Them Do Better. *ProQuest Agriculture Journals*. 6(7), 1-12. Diakses pada 2 November 2015, dari website <http://search.proquest.com/docview/1306225735?accountid=62693>
- Robbin. (2007). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba.
- Ruseffendi, dkk. (1992). *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Saldana, Jhony. (2009). *The Coding Manual for Qualitatif Researchers*. London: Sage Publication.
- Saleh. (2009). *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Jakarta: Transmedia.
- Santrock, J.W. (2002). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sarosa, Samiaji. (2012). *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar*. Jakarta: PT.Indeks.
- Schwartzman, H.B. (1978). *Transformations: The Anthropology of Children's Play*. New York: New York Academy of Sciences.
- Seefeldt, C. dan Wasik, B.A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Terj. Pius Nasar). Jakarta: PT Indeks.
- Setyono, A. (2008). *Mathemagics Cara Jenius Belajar Matematika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedjaji, R. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Depdiknas.
- Sriningsih, Nining. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Stupiansky, Sandra W. and Nicholas G. Stupiansky. (1992). *Learning Through Play Math*. New York: Scholastic.
- Suarti, Ni Ketut A. (2014). Bermain Konstruktif Sambil Belajar Konsep Bilangan pada Anak. *Jurnal Paedagogy FIP IKIP Mataram*, 1(2), 141-149. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://fip.ikipmataram.ac.id/wp-content/>
- Sudono, Anggani. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra. (2005). *Senang Belajar Matematika*. Bandung: Erlangga.
- Sujanto, Agus. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2007). *Metode Pengajaran Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukmadinata, Nana S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suriasumantri, Jujun S. (1982). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutawidjaja. (1992). *Pendidikan Matematika III*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng.
- Tajudin, T. (2008). *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka PLB*. Bandung PLB UPI: Tidak diterbitkan.
- Tauriska, V.T. dan Elisabeth C. (2014). Penggunaan Media Dadu Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3), 1. Diakses pada 1 Mei 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/7594>
- Ulfah, S. M., Husen W. dan Entang K. (2015). Pendekatan Brain Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Artikel Mahasiswa PG-PAUD*, 3(3), 1-10. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/view/431/349>
- Umah, R.R dan Julianto. (2016). Pengaruh Media Bakar Sate terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(1), 1-8. Diakses pada 1 Juni 2016, dari website <https://www.scribd.com/doc/304558078/Pengaruh-Media-Bakar-Sate-terhadap-Kemampuan-Mengenal-Lambang-Bilangan-Anak>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utaminingsih, S. (2013). Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan dengan Metode Bermain Lempar Gelang. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran*

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

- Semarang*, 2(1), 88-97. Diakses pada 1 November 2015, dari website <http://download.portalgaruda.org>.
- Wiyani, Novan Andi dan Barnawi. (2012). *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulan, R. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi-Prasekolah)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliyani, dkk. (2014). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Balok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 1. Diakses pada 2 Mei 2016, dari website <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5069>
- Zughoiriyah, dkk. (2015). Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1-9. Diakses pada 1 Mei 2016, dari website <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/>

Atika Zahra Furi, 2016

ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Atika Zahra Furi, 2016

***ANALISIS PENGENALAN LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu