

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2014). *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musriandi,R. (2013). *Model Pembelajaran Matematika Tipe Group Investigation Untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Concept Siswa Mts*. Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- NCTM (National Council of Teachers of Mathematics). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM
- Cox, J.T. (2003) *Algebra In Early Years*. Tersedia: www.naeyc.org/resource/journal. [08 Juni 2016].
- Zaman, B. dan Eliyawati, C. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maximize Informa Studio Indonesia (MISI). (2015). *Edu-Game Software Pendidikan Anak-anak*. [Online]. Tersedia : <http://www.edu-games.com/index.php>. [20 November 2015].
- Wikipedia.org. (2016). Aljabar. [Online]. Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/aljabar>. [08 Juni 2016].
- Haryono, D. (2014). *Filsafat Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Bamukrah, J.F. (2010). *Bakat Dan Kecerdasan*. [Online]. Tersedia : <http://jihannfaruqbamukrah.blogspot/2010/05/bakat-dan-kecerdasan.html>. [23 Mei 2016].
- Santrock,J.W. (2007). *Perkembangan Anak* (Eleventh ed.). Jakarta:Erlangga.
- Mulligan, J., Cavanagh, M., and Brown, D.K., (2012). *The Role Of Algebra and Early Algebraic Reasoning in The Australian Curriculum: Mathematics*. Tersedia : <http://www.merga.au/editor/books>. [08 Juni 2016].
- Santrock, J.W. (2012). *Life Span Development* (Thirteen ed). Jakarta: Erlangga.

- Ernest, P. (1991). *The Philosophy of Mathematics Education*, London: The Palmer Press.
- Siswoyo, D. (2013). Teori Belajar Matematika Menurut Para Ahli. [Online] Tersedia : <http://dedi26.blogspot.com/2013/05/teori-belajar-matematika.html>. [08 Juni 2016]
- Toussaint E.R and Toussaint G.T. (2014). What Is Pattern. Tersedia : <http://archive.bridgesmathart.org/bridges/2014>. [08 Juni 2016]
- Lestari, K.W. (2011). Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD Formal dan Non Formal.
- Ismail, A. (2007). *Education Games: Menjadi Cerdas & Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Surviani, Istianti, dkk. (2004). *20 Point Penting Dalam Menghias Jiwa & Perilaku Anak*. Bandung: Pustaka Ulumuddin.
- Annisa, A.Z., Berlilana, Astuti, T. (2014). E-Tung (*Edugame Berhitung*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. *Journal Telematika*. [Online], Vol 7 (2), 1-12. Tersedia: <http://ejournal.amikomputerwokerto.ac.id>. [23 Mei 2016]
- Rukiyah. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Bilangan Anak Usia Dini Melalui Game Edukasi Sebran di TK Kartika XVI-1 Secapa AD*. Skripsi pada FIP UPI Bandung : Tidak diterbitkan.
- Futurelab Report. (2005). Adventure Games for Learning and Storytelling. [Online]. Tersedia: <http://futurelab.org>.
- Sadiman, A.S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gcompris. (2013). *Gcompris V15.10*. Tersedia: <http://Gcompris.net>. [24 Juni 2016]
- Sriningsih, Nining. (2009). *Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Parwoto. (2015). Model Pengembangan Kognitif Berbasis Komputer Dengan Penerapan Pendekatan Reggio Emilia Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Journal Of Est* [Online], Vol 1 (1), 64-73.

- Matondang, ES. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif (GCOMPRIS) di TK Global Cendekia School*. Skripsi pada FIP UPI Bandung : Tidak diterbitkan.
- Nurtamam, M.E., dan Sari, A.K. (2014). *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Edu games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran I Kabupaten Bangkalan*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura: Tidak diterbitkan
- Kurniatun, E. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Game Dengan Aplikasi RPG Maker XP Pada Materi Tata Surya Dan Jagat Raya*. Skripsi pada FIS UNY Yogyakarta: Tidak diterbitkan
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. (1987). *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dinkheller, A., James, G., and Edward, V. (1989). *The Computer In The Mathematics Curriculum*. United States America: Mitchell Publishing, Inc.
- Arikunto. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta.
- Carraher, D.W. (2006). *Aritmethic And Algebra In Early Mathematics Education*. Journal for Research In Mathematics Education. [Online]. Vol. 37 (2) 87-115. Tersedia : [08 Juni 2016].
- Abdul,I. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berimajinasi Anak Menggunakan Metode Bercerita*. [Online]. Tersedia: <http://eprints.ung.ac.id/6495/3/2012.pdf>. [27 September 2016].
- Mousir. (2012). *Penggunaan Komputer Dalam Proses Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://asikbelajar.com/2012/10.html>. [27 September 2016].

