

DAPTAR PUSTAKA

- Afnita Usti. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 16 januari 2018 jam 16.40.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ariesta, riany. (2009). *Alat permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk anak usia 0-1 tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses
- Arikunto, S. Dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyid. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asadjie. (2013). *Ikan Pancing dan Pancingan Angka*. Diakses dari <http://www.papan-data.com/produk-157-ikan-pancing-dan-pancingan-angka-.html> pada tanggal 16 Januari 2018 jam 08.00.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Balitbang.
- Depdiknas. (2009). *Pelatihan Tenaga Pendidik PAUD Non Formal*. Bandung : Laboratorium Pendidikan Luar Biasa Sekolah Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Gumilang, G. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling*, Vol 02.(02) Agustus 2016:144-159.
- Hijriati. (2016). *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*. Volume I. Nomor 2
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*, Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini. Jakarta: Luxima

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

- Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No. 16.
- Masitoh (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: UT.
- Masykur. (2007). *Mathematikal Intelegence Cara Cerdas Melati Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Sambilege Lor: Ar-Ruzz Media.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
- Rosi Meri Irawati. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427> pada tanggal 29 Januari 2014 jam 19.25
- Rusffendi, L. (2005). *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Taristo
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Fajar Interpratama
- Setiowargo, catur. 2010. *Belajar Matematika untuk anak usia dini*. (online). tersedia:<http://consultant-academic>.
- Solehuddin, M. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: UPI
- Solehuddin.2007. *Konsep dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- Sujiono. Y. dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya : Gramedia

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

Sriningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*.

Wiriadnaja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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