

DAFTAR PUSTAKA

- Afisyah, S. (2023). *The Rise of Roblox and Opportunities for English*. Palembang: Universitas Sriwijaya
- Anggraeni, R & dkk. (2024). "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol. 2. No. 5. Kudus: Universitas Muria Kudus. Diakses pada 31 Oktober 2024 dari <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1483>
- Anita. (2018). "Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI". [Online]. Diakses 23 Mei 2024 dari <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- Collins. (2024). "Collins Dictionary". [Online]. Diakses 23 Mei 2024 dari https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/online-game>.bisa-bantu-tingkatkan-daya-ingat-anak?lgn_method=google
- CNN. (2022). "Roblox Simpan Potensi Bahaya Untuk Anak-Anak, Kenapa?". [Online]. Diakses tanggal 16 Mei 2024 dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220726105259-185-826186/roblox-simpan-potensi-bahaya-untuk-anak-anak-kenapa>
- Conny R. Semiawan. (2008). "Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar". Jakarta: PT. INDEX
- Daradjat, Z. (1995). *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Ruhama.
- Erisa, I. (2024). "Penerapan Literasi Numerasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di kelas III di Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta". *Journal Citra Pendidikan*. Vol. 4. No. 3. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Exellent, A. (2024) 'Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi'. [Online]. Diakses 15 Mei 2024 dari <https://excellentteam.id/artikel/2024/05/10/peran-teknologi-dalam-meningkatkan-literasi-numerasi/>
- Eve Herndon. (2018). "What Are Multiple Intelligence and How Do They Affect Learning". *Journal Cornerstone University*. [Online]. Diakses 11 November 2024 dari <https://www.cornerstone.edu/blog-post/what-are-multiple-intelligences-and-how-do-they-affect-learning/>
- Faizah, F & dkk. (2022). "Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal sebagai Aktivitas untuk Menurunkan Screen Time pada Anak Usia Dini". *Jurnal Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. Vol. 6. Yogyakarta: Universitas Sunan Kalijaga.
- Fitria, A & dkk. (2021). "Pengembangan Numerasi Untuk Anak Usia 7-8 Tahun", edisi 1. Jakarta: Unesco Kemendikbud.
- Geograf. (2023). "Pengertian Anak Usia Dini Menurut Unesco Definisi Dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli". [Online]. Diakses 16 Mei 2024 dari <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-anak-usia-dini-menurut-unesco/>
- Gembira, A & dkk. (2024). "Pengaruh Permainan Berbasis Numerasi Pada Perkembangan Pembelajaran Matematika Anak di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 8. No. 3. Medan: Universitas Negeri Medan
- Gilang. (2024). "Perkembangan Kognitif: Pengertian, Teori Dan Tahapannya". [Online]. Diakses 17 Mei 2024 dari <https://www.gramedia.com/literasi/perkembangan-kognitif/>
- Hamidah, N. (2023). "Penguatan Literasi Dan Numerasi Menggunakan Adaptasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di SD Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6". *Jurnal Seminar Nasional Inovasi*

- Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023). Series 6. Solo: Universitas Sebelas Maret
- Hardiantoro, A. (2023). "Apakah Gim Online Roblox Berbahaya Bagi Anak?". [Online]. Diakses 16 Mei 2024 dari <https://www.kompas.com/tren/read/2023/09/29/120100465/apakah-gim-online-roblox-berbahaya-bagi-anak->
- Henry, S. (2013). "Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hugiono dan Poerwantana.(2000). "Pengantar Ilmu Sejarah". Jakarta: PT Bina Aksara
- Jining Han, Geping Liu & Yuxin Gao. (2023). "Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning". Journal Education Sciences. Vol. 13. No. 3. Switzerland
- Joesoef,D. (2009). "Menuju Manusia Merdeka". Yogyakarta: Leutika
- Kersánszki, T. (2024). "Minecraft in STEAM education - applying game-based learning to renewable energy", Interaction Design and Architecture(s) Journal.
- Kuntarto & dkk. (2020). "Digital Literacy Among Children in Elementary Schools'. Jurnal Media Dan Komunikasi. Vol. 3. No. 2. India: Bergaluru
- Kustiawan, A. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Online terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini". Journal Early Childhood and Character Education. Vol.1, No. 1. Solo: Universitas Sebelas Maret Surakarta, Diakses dari <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joecce/article/view/6619/3113>
- Maghfirah, F. (2022). "Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD". Jurnal Obsesi. Vol. 6. No. 6. Samarinda: Universitas Mulawarman
- Maidiana. (2021). "Penelitian Survey". Journal of Education. Vol. 1. No. 2. Medan: Universitas Negeri Islam Sumatera Utara
- Maolani & Ucu Cahyana. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mertika. (2020). "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar". Journal of Educational Review and Research. Vol. 3. No. 2. Singkawang: STKIP Singkawang
- Meutia,P. (2020). "Analisis Dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjung".Jurnal Genta Mulia. Vol. 11. No. 1. Aceh: STKIP Bina Bangsa Meulaboh
- Musfiroh,T.(2023). "Modul PAUD: Bermain dan Permainan Anak UT" [Online]. Diakses 22 Agustus 2024 dari <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4201-M1.pdf>
- Nfn Purwanto. (2019). "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan". Jurnal Teknodik. Vol. 10. No. 8. Tangerang Selatan
- Novia,R. (2019). "Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman". Jurnal Educhild: Pendidikan & Sosial. Vol. 8. No. 2. Riau: Universitas Riau
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). "Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game onlinepada Remaja di Manado". Jurnal Keperawatan. Vol. 2. No. 2. Manado
- Putra, K. (2024). "Regresi: Pengertian, Macam, Rumus, dan Contoh Soal".[Online]. Diakses pada 1 Agustus 2024 dari <https://rumuspintar.com/regresi/>
- Purnama,S. (2018). "Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education', Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha". Academia
- Prameswari,T. (2020). "Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 204". Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara. Jakarta
- Rahayu,C. (2021). "Games Pembelajaran Berbasis Android untuk Mendukung Curiosity Anak Dalam Mengenalkan Matematika Awal". Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Vol. 10. No. 1. Palembang: Universitas Sriwijaya
- Rayhan. (2023). 'Kemendikbudristek Ajak Masyarakat Sukseskan Gerakan Transisi PAUD Ke SD Yang Menyenangkan'. [Online]. Diakses 15 Mei 2024 dari

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/03/kemendikbudristek-ajak-masyarakat-sukseskan-gerakan-transisi-paud-ke-sd-yang-menyenangkan>

- Robert Kurniawan. (2016). *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R*. Cet ke-1, Jakarta:Kencana
- Roma U Long. (2020). *“Running Head: ROBLOX AND EFFECT ON EDUCATION Roblox and Effect on Education A Capstone Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Education in Instructional Technology”*. Us: Drury University
- Saskia, C. (2022). *“Studi: Video Game Bisa Bantu Tingkatkan Daya Ingat Anak”*. [Online]. Diakses pada 20 Mei 2024 dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/10/31/19300007/studi--video-game-Admin>
- Salsabila,C. (2023). *“Pengaruh Game Online Bagi Pelajar Di Era Digital”*. [Online]. Diakses 18 Mei 2024 dari <https://www.kompasiana.com/pbpd/6571ad3612d50f32841e9322/pengaruh-game-online-bagi-pelajar-di-era-digital>
- Sabariah, R. (2023). *“Perkembangan Otak Anak Usia Dini Dan Dampaknya Pada Kehidupan Seumur Hidup”* Jurnal Tambora. Vo. 7. No. 1. Bekasi: Univeristas Panca Sakti
- Sari, R. (2022). *“Dianalisis Kemampuan Numerik tinjau dari Intelligence Quotient (IQ) Siswa Kelas VIII SMP”*, Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences. Vol. 5. No.1. Sulawesi: Universitas Cokroaminoto Palopo
- Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputra, S. (2018). *“Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar”*. Elementary School Education Journal. Vol. 3. No. 1. Malang: Universitas Negeri Malang
- Stanislav Ivanov a and Borislav Yordanov. (2024). *” Application of Minecraft: Education in Mathematics and CMIT Classes, Examples and Practices”*. Bulgaria: Univ Sofia
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara: Jakarta
- Setiya, Y. (2018). *‘Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar’*. Elementary School Education Journal. Vol. 3. No. 1. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Susanti, D. & Sopiandi. (2022). *“Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar”*. Jurnal PETISI. Vol. 3. No. 1. Majalengka: Universitas Majalengka.
- Wahyuni,I. (2022). *“Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini”*.Jurnal Obsesi. Vol. 6. No. 6. Jember: UINKH Achma Siddiq
- Yanuardianto, E. (2019). *“Teori Kognitif Sosial Albert Bandura”*.Jurnal Auladuna. Vol. 1. No.2. Jember: Universitas Islam Jember.
- Yovita. (2022). *‘Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review’*. Journal for Teachers and Learning. Vol. 3. No. 1. Indonesia: Univeristas Terbuka
- Yusuf C. (2023). *‘Numerasi: Pengertian, Manfaat, Contoh Dan Cara Meningkatkan’*. [Online]. Diakses pada 12 September 2023 dari <https://edumasterprivat.com/numerasi/>
- Yuliani Wiwin. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Jakarta: BukuKita Gramedia
- Zainal Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Zain, Badudu. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan