

## DAFTAR PUSTAKA

- Azahra, N. S. (2017). Pengampikasian Image Alam Kabupaten Sukabumi Pada Tenun Sukabumi Dengan Teknik Marbling. 5.
- Badru Zaman, M. (2011). Pengembangan Alat Permainan Edukatif. 3.
- Cahyono, K. E. (2012). Shopping Life Style Mediasi Hubungan Hedonik Dan Utilitarian Value Terhadap Impulse Buying. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 188-191.
- Chasanah, M. N. (2005). Pemanfaatan Serat Bambu Dalam Perancangan Struktur Tekstil Interior. 26.
- Christofer Ronggur Hutapea, H. A. (2014). Taman Bermaian Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang. 3-15.
- DEWI, G. P. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. 10.
- Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. (2014). Teori Dalam Konsep Bermain, 1.5.
- Gunawan, A. P. (2017). Pengolahan Motif Dari Gambar Anak Autisme Dengan Menggunakan Teknik Digital Printing . 1-45.
- Hadiyah, N. L. (2016). Motif Geometris Dalam Kreasi Rancangan Busana Muslim. 1.
- Hafizhah, R. H. (2015). Eksplorasi Motif Majapahit Dan Motif Paisley Dengan Menggunakan Teknik Digital Printing Serta Bordir Untuk Produk Fesyen. 1-8.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan, Suatu pendekatan sepanjang rentang Kehidupan*. JAKARTA: ERLANGGA .
- Ilva Yuningsih, N. A. (2016). Makalah Desain Pembelajaran Tentang Alat dan Media Pembelajaran. 2.
- Jessica Michaela Mintoogo, A. A. (2014). Perancangan Media Interaktif Pegenalan Alfabet Berbasis Alat Permainan Edukasi Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. 1.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan. 78.
- Kurniawan, D. U. (2016). Perancangan Buku Elektronik Cerita Satwa Endemik Indonesia Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. 3.

- Kusuma, M. F. (2017). Perancangan Motif Untuk Busana *Casual Ready To Wear* Anak Perempuan Usia 1-3 Tahun Sebagai Penunjang Aktivitas Social Media Sharing Urban Mama.
- MA, Z. A. (2016). Kriya Dan Desain Menuju Perkembangan Kekriyaan Indonesia. 2.
- Mahnun, N. (2018). Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. 27.
- Murni. (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-kanak Awal 2-6 Tahun. 20.
- Nirwana, a. b. (2011). *Psikologi Bayi, Balita dan Anak*. yogyakarta: medikalbook.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik 20.
- Prasetyaningtyas, W. (2014). Pencelupan Kain Shantung Dengan Ekstrak Daun Sirsak Dan Rimpang Kunyit. 106.
- Rahmi, V. W. (2014). Pengolahan Pelepah Pinang Menjadi Produk *Lifestyle* Dengan Teknik Non Woven. 1-20 .
- Razziati, H. A. (2014). Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang. 2.
- Ridwan Arif Rahman, D. T. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. 1.
- Santoso, D. (2013). Pembelajaran Stilasi Bentuk Motif Dalam Pembuatan Desain Batik Pada Pelajaran Muatan Lokal Di SMA NEGERI 1 PLERET BANTUL. 1-17.
- Septianingrum, F. (2012). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Motif Batik Dengan *Metode Discovery-Inquiry*. 2.
- Singgih D. Gunarsa, Y. s. (2008). *Psikologi Perkembangan anak dan remaja*. jakarta: 11. Retrieved from [https://librarystikespkj.files.wordpress.com/2017/10/d08120113-155-gun-p-psikologi-perkembangan-anak-dan-remaja\\_library-stikes-pekajangan-2014.pdf](https://librarystikespkj.files.wordpress.com/2017/10/d08120113-155-gun-p-psikologi-perkembangan-anak-dan-remaja_library-stikes-pekajangan-2014.pdf)
- Suhersono, H. (2015). *Desain Bordir Motif Fauna*. Jakarta: PT.Gramedia Putaka Utama.
- Syamsuddin, H. (2014). *Brand Game* Untuk Balita. Yogyakarta: Media pressindo.

- Syaodih, E. (2005). Psikologi Perkembangan. 13. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/196510011998022-ERNAWULAN\\_SYAODIH/PSIKOLOGI\\_PERKEMBANGAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/PSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf)
- Umboh, d. (2015). Analisis Kualitas Produk, Brand Image Dan Life Style Terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Wanita Di Mississppi Manado Town Square. 1098.
- veronica, p. (2004). Program Arsitektur. 177.
- Wahyudiansyah, S. S. (2016). Aplikasi Informasi Hewan Endemik Indonesia Berbasis Android. 3.
- Widi, S. d. (2015). Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus. 98.
- Yus, M. P. (2012). Model Pendidikan Anak Usia Dini. In M. P. Dr. Anita Yus. JAKARTA: PRENADAMEDIA GROUP.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. 119.