

DAFTAR PUSTAKA

- Affde.com (2021), SCAMPER – Teknik untuk Pemecahan Masalah Kreatif, [SCAMPER – Teknik Untuk Pemecahan Masalah Kreatif - Affde Marketing](#), Diakses 19 Mei 2022
- Alex (2022). Ergonomi Adalah : Pengertian, Manfaat, Jenis, Tujuan, Faktor. [Ergonomi Adalah : Pengertian, Manfaat, Jenis, Tujuan, Faktor \(pengajar.co.id\)](#). Diakses 1 Juli 2022
- Andrianto & Chalik, Chris. 2021. Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. Vol 7 No 1. Hal. 48
- Anis. 2021. “Pentingnya Desain Alat Permainan Edukatif”. [Pentingnya Desain Alat Permainan Edukatif - Kompasiana.com](#). Diakses 10 Desember 2021
- Binus.ac.id (2019). Antropometri Dalam Ergonomi. [ANTROPOMETRI DALAM ERGONOMI – Himpunan Mahasiswa Teknik Industri \(binus.ac.id\)](#). Diakses 1 Juli 2022
- Chamberlain, Michael. 2022. Foam Density and Firmness, What it Means, and How to Tell. [Foam Density and Firmness, What It Means, and How to Tell – Foamhow.com](#). Diakses 22 Agustus 2022
- Christina, Safira Caroline. Dan Suprobo. 2017. Perancangan Interior Fasilitas Dolanan Edutainment untuk Anak Usia 4-12 Tahun di Surabaya. Vol.5. No.2
- Damayanti, Eka. 2020. Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Pembelajaran Metode Montessori. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hal 464-465
- Direktorat Sekolah Dasar. 2021. “Pembelajaran Tatap Muka Dilaksanakan Secara Terbatas”. [Pembelajaran Tatap Muka Dilaksanakan Secara Terbatas - Direktorat Sekolah Dasar \(kemdikbud.go.id\)](#). Diakses 30 Oktober 2021
- Elfiadi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. Hal 52-53

Elytasari, Suvidian. 2017. Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Hal 60-63

Fadli, Dr.Rizal. 2021. “Mengenal Protokol Kesehatan 5M untuk Cegah Covid-19”. [Mengenal Protokol Kesehatan 5 M untuk Cegah COVID-19 \(halodoc.com\)](#). Diakses 26 Desember 2021

Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Edisi 1. Indonesia: Prenadamedia Group

Hartanto, Susi dan Yohana. 2020. Perancangan Mebel Dengan Integrasi Permainan Montessori Anak Usia 3-6 Tahun. Hal 19-20

Icando. 2021. “8 Mainan Montessori Terbaik untuk Kembangkan Kemampuan Anak”. [8 Mainan Montessori Terbaik untuk Kembangkan Kemampuan Anak | ICANDO](#). Diakses 21 Desember 2021

Jahja, Yudrik. 2011. Psikologi Perkembangan. Prenamedia Group. Jakarta. ISDN 978.602.8730.44.0

Kalampung, Paul John. Setiawan. Dan Kattu. 2020. Perancangan Produk Interior Perpustakaan Anak Gereja Kristen Indonesia Merisi Indah di Surabaya. Vol.8. No.1

Khasnudin, Dzikri. 2020. “Alat Permainan Edukatif (APE): Pengertian, Tujuan dan Manfaat Penggunaannya”. [Alat Permainan Edukatif \(APE\): Pengertian, Tujuan dan Manfaat Penggunaannya - Dzikri Khasnudin](#) . Diakses 10 Desember 2021

Maria, Ina dan Amalia. 2022. Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun.

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. 2021. Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Hal 5-6

Nurhidayat, Martiyadi & Aurumajeda, Tiphanny. 2018. Visual Analysis of Urban Toys “Mr. Evilsion” Through the Semiotics Approach. Vol. 197. Hal 321

- Oliver, Andre. 2021. “Menguak Pentingnya Skill Literasi Data di Era Digital”. [Literasi Data Adalah Skill Wajib Era Digital, Apa Artinya? \(glints.com\)](https://glints.com). Diakses 19 Januari 2022
- Permana, Diki dan M.Djalu Djatmiko. 2021. Perancangan Mainan Anak Usia 2-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan Montessori. Hal 8
- Perieberg, Teresa. 2022. What is Needle Felting. [What is Needle Felting? \(bearcreekfelting.com\)](https://bearcreekfelting.com). Diakses 22 Agustus 2022
- Priadi, Yiawla Ismarch. Suprobo. dan Nilasari. 2017. Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-Anak. Vol.5. No.2
- Pudjiati, S.R.Retno. 2011. *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang sesuai usia anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Saleh, Ahmad Muzawir. 2020. Problematika Kebijakan Pendidikan di Tengah Pandemi dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran di Indonesia. Hal 3-4
- Salmaa. 2021. “Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian Menurut Ahli, Jenis-jenis, dan Karakteristiknya”. [Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian Menurut Ahli, 6Jenis-Jenis, dan Karakteristiknya \(penerbitdeepublish.com\)](https://penerbitdeepublish.com). Diakses 27 Desember 2021
- Setiawan, Anton. 2020. “Ini Syarat Sekolah Boleh Dibuka Lagi di Masa Pandemi”. [Indonesia.go.id - Ini Syarat Sekolah Boleh Dibuka Lagi di Masa Pandemi](https://indonesia.go.id). Diakses 30 Oktober 2021
- Smpsma. 2022. “Apa Pengertian Data Lapangan (Terestris) dan Contohnya”. [Apa pengertian data lapangan \(terestris\) dan contohnya – SMPSMA.COM](https://SMPSMA.COM). Diakses 19 Januari 2022
- Sumberpengertian. 2020. “Pengertian Kuesioner Lengkap (Tujuan, Fungsi, Jenis-jenis, dan Syarat)”. [Pengertian Kuesioner Lengkap \(Tujuan, Fungsi, Jenis-Jenis, dan Syarat\) \(sumberpengertian.id\)](https://sumberpengertian.id). Diakses 19 Januari 2022

Swandhani, Ahmad Riyadi. Pujiraharjo, M. Sn, Yoga. & Muttaqien, M.Sn, Teuku Zulkarnain. 2020. Perancangan Sarana Meja yang berkanopi dengan sistem knock down di taman music. Vol.7. Hal 5499.

Toolshere.com (2022). SCAMPER Techique, [sCAMPER Technique Definition, steps, tips - Toolshero](#). Diakses 19 Mei 2022