

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Gorontalo: Buku Metode Penelitian Kualitatif (CV. Syakir Media Press), 1-148.
- Ali, N. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation, 152-264.
- Andrianie, P. S., Yuniati, R., Sujoko, & Mukti, P. (2017). *Penyusunan Alat Peraga Edukatif Sensory Play Box Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak*. Dimas Budi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Setia Budi, 1(2), 6-9.
- Anggraini, D. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan*. Lampung: Jurnal Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 1-90.
- Aprilia, D. (2020). *Produksi Linen Spray Di Rumah Atsiri Indonesia Sebagai Upaya Permasalahan Insomnia*. Subang: Politeknik Negeri Subang (Jurnal Praktik Kerja Lapangan), 1-50.
- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hip Hop Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Jurnal Skripsi Universitas Lampung, 1-56.
- Aprilianti, R. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Sumedang: Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (STKIP Sebelas April), 1(2), 90-102.
- Arikunto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Nusa Tenggara Barat: Jurnal Pendidikan Anak (Universitas Mataram), 6(1), 31-40.
- Bahri, N. F., & Setiawan, A. F. (2022). *The Use of Open-Ended Toys to Stimulate The Cognitive Development of 1-3 Year-Old Children in The Pandemic Era*. Journal of Industrial Product Design Research and Studies Vol, 1(2), 45-58.
- Bahri, N. F., & Setiawan, A. F. (2022). *The Use of Open-Ended Toys to Stimulate The Cognitive Development of 1-3 Year-Old Children in The Pandemic Era*. Journal of Industrial Product Design and Studies, 1(2), 47-62.
- Boyd & Harper, W.(2000). *Manajemen Pemasaran "Suatu Pendekatan Strategis Dengan Orientasi Global"*. Jakarta : Erlangga.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Surabaya: Halqa: Islamic Education Journal (Universitas Muhammadiyah Surabaya), 3(1), 35-43.
- Christy, O. (2023). *10 Mainan Edukasi Bayi Terbaik 2023*. Yogyakarta: Jurnal Artikel (My Best).
- Critz, C., Blake, K., & Nogueira, E. (2015). *Sensory Processing Challenges in Children*. Hawaii: The Journal for Nurse Practitioners (University in Kaneohe), 11(7), 710-716.

- Dewi, R. P., & Siti, N. H. (2019). *Studi Kasus Metode Penelitian Kualitatif*. Sorong: Jurnal Tugas Akhir (STAIN Sorong), 1-20.
- Dr. Hj. Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing (Buku Cetak), 1-172.
- Feniger-Schaala, R., & Oppenheim, B. (2012). *Resolution Of The Diagnosis And Maternal Sensitivity Among Mothersof Children With Intellectual Disability*. Elsevier, 34, 306-313.
- Gandarsetiawati, R. Z., & Irayati, T. (2009). *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak Melalui Metode Sensomotorik*. Jakarta: Gunung Mulia (Buku Versi Cetak), 181 hlm.
- Giler Giler, R. D., Zambrano, T. Y. M., Anzules, F. E. V., & Burgos, V. D. P. Z. (2019). *Sensory Playful Corners on Stimulation of Children from One to Three Year*. Ecuador: International Journal of Social Sciences and Humanities (University Tecnica De Manabi), 3(2), 217-223.
- Güldenpfennig, F., Fikar, P., & Ganhör, R. (2018). *Interactive and Open-Ended Sensory Toys: Designing with Therapists and Children for Tangible and Visual Interaction*. Swedia: Journal Conference Demo Sesion 2 (University of Vienna), 451-459.
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University. Hallahan.
- Handriani, D. J. (2019). *Proses Adaptasi Anggota Ikatan Mahasiswa Fakfak Di Kota Bandung*. Bandung: Jurnal Skripsi (Universitas Komputer Indonesia), 1-253.
- Hansen, L., Lesen, B., De Avila, I. D., & Others. *Farm Play Center*. (1995). Florida: ERIC (Document Resume), 1-32.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Magelang: Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 11-26.
- Haubenhof, D., Gallis, C., Harris, F., Jolly, L., Kaufmann, M., Krogh, E. & Wiesinger, G. (2013). *Learning On Green Care Farms*. Norway: Green Care, 241-274.
- Hendriyana, H., Nurhidayat, M., & Handayani, W. (2022). *Strategi Desain Produk Menggunakan Konsep Nirmana Dwimatra (Implementasi dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Desain Produk FIK Telkom University)*. Bandung: MUDRA, 37(1), 119-128.
- Hidayat, F. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: JIPAI (Uin Sunan Gunung Jati Bandung, 1(1), 28-37.
- Hirarosa, H. N. (2012). *Eksplorasi Teknik Heat Transfer Printing dengan Zat Warna Dispersi pada Kain Sintetis*. Bandung: Jurnal Media Neliti (Institut Teknologi Bandung), 1-10.
- Infi, Z. (2010). *Perancangan Alat Belajar/Bermain Yang Ergonomis Di Taman Kanak-Kanak Islam Permata Selat Panjang*. Riau: Jurnal Tugas Akhir (UIN Sultan Syarif Kasim), 1-113.

- Irawati, L. & Kania, R. (2021). *Because This is My Baby's First Journey: Tumbuh Kembang dan Permainan Anak Usia 0-24 Bulan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Iryana, & Risky, K. (2019). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Sorong: Jurnal Ekonomi Syariah (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri), 1-17.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Kranowitz, C. S. (2003). *The Out Of Sync Has Fun; Activities For Kids With Sensory Integration Dysfunction*. Newyork: The Berkley Publishing Group.
- Larsson, M. (2022). *Farm-Based Education – Can Farms And Farm Animals Contribute To Learning In Accordance With The School Curriculum And Syllabi?*. Swedia: SLU, Thesis (Swedish University of Agricultural Sciences), 1-101.
- Lestarinigrum, A., & Ardini, P.P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori)*. Nganjuk: E-Book Adjie Media Nusantara, 1-90.
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jember: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman (IAIN Jember), 13(1), 116-152.
- Maslich, I, Y. (2016). *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirone Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (Jurnal Skripsi), 1-170.
- Nurhidayat, M., & Aurumajeda, T. (2019). *Visual Analysis of Urban Toys "Mr. Evilision" Through the Semiotics Approach*. Atlantis Press, 320-324.
- Oktarina, A., & Maemonah. (2019). *Filsafat Pendidikan Maria Montessori dengan Teori Belajar Progresivisme dalam Pendidikan AUD*. Yogyakarta: Bunayya Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 64-88.
- Ontario Ministry of Education. (2021). *Operational Guidance for Child Care During COVID-19 Outbreak Version 5*. Canada: Ontario Ministry of Education.
- Piether, A. E., Iskandar, B. P., Riyadhni, C., Pramesrani, N., & Rinjani, O. A. (2016). *Keajaiban 7 Indra Optimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Sensori*. Jakarta: Rumah Dandelion (Buku Versi Cetak).
- Pudjiati, S. R. R., & Masykouri, A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di usia 0-2 Tahun*. Milik Negara: E-Book Tut Wuri Handayani (Kementerian Pendidikan Nasional), 1-24.
- Rihlah, J. (2019). *Makna Stimulasi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Fisik Dan Mental*. Surabaya: JECED (Universitas NU Surabaya), 1(1), 9-20.
- Rofi'ah, S., & Widiyati, E. (2020). *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi "Travel Playmat" Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun*. Jombang: Jurnal IKA (Universitas Hasyim Asy'ari), 8(2), 410-416.
- Rosiyannah, Yufiarti, & Meilani, S. M. (2021). *Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4- 6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera*. Jakarta: Jurnal Obsesi (Universitas Negeri Jakarta), 5(1), 941-957.

- Ruslan, R. (2006). *Metode Penelitian Republic Relations dan Komunikasi*. Depok: Buku Versi Cetak (Raja Grafindo Persada).
- Schaaf, R. C., Mailloux, Z., Burke, J. P., & Cohn, E. (2014). *State Of Measurement In Occupational Therapy Using Sensory Integration*. Pubmed: Journal Of Occupational Therapy, 68(5), E149–E153.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulan*. Jakarta: Buku Versi Cetak (Grasindo), 1-145.
- Setiowati, I. (2017). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Alat Transportasi Untuk Pengenalan Angka Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Genjahan Ii Ponjong Gunungkidul*. Yogyakarta: UNY (Tugas Akhir Skripsi), 174 hlm.
- Sheerwood, L. (2013). *Human Physiology From Cells to Systems Eight Edition*. United States: Cengage Learning (E-Book), 1-928.
- Soetjningsih. (2016). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Suardiningsih, D. (2013). *Perbedaan Kain Katun Dengan Poliester Pada Busana Kuliah Ditinjau Dari Aspek Kenyamanan*. Semarang: Jurnal Skripsi (Universitas Negeri Malang), 1-170.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Badung: Cv. Alfabeta, 28, 1-12.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Buku Versi Cetak (Remaja Rosdakarya), Cet. 7, 1-326.
- Susanto & Mike. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab, 123 hlm.
- Sutabri, T., & Putri, C. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Buku Versi Cetak (Andi Offset), 1-160.
- Swastika, R. A, Pawestri, R.D, & Martadi, H. (2012). *Kite Games Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Sensomotorik Pada Anak Autis*. Yogyakarta: Pelita (UNY), 7(1), 9-16.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Singaraja: Jurnal IKA Undiksha, 11(1), 12-26.
- Titisari, B. M. (2010). *Pusat Pendidikan Anak Berbasis Sensomotorik Di Yogyakarta*. Jogja: Jurnal Tugas Akhir (Universitas Atma Jaya Yogyakarta), 1-132.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). *Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4392-4404.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun*. Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini

- (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Indonesia), 1(2), 119-132.
- Wardani, B. B. A. K. (2021). *Operation and Maintenance Automatic Spring Coiling Machine*. Surabaya: Laporan Magang Industri (Institut Teknologi Sepuluh Nopember), 1-66.
- Waraney, K. A., Belasunda, R., & Bahri, N. F. (2023). *Visual Concept Analysis of Educational Games to Introduce Jamu to Children Aged 6-12 Years Old*. In *Embracing the Future: Creative Industries for Environment and Advanced Society 5.0 in a Post-Pandemic Era* (pp. 172-176). Routledge.
- Welters-Davis, M. E., & Lawson, L. M. (2011). *The Relationship Between Sensory Processing And Parent-Child Play Preferences*. Kansas: Journal of Occupational Therapy Schools & Early Intervention, 4(2), 108–120.
- Wulan, A. H. N. (2013). *Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Bagi Anak Kelompok A Di Tk Tulus Sejati Surabaya*. Surabaya: Jurnal Penelitian (Universitas Negeri Surabaya), 1-5.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Buku Versi Cetak (Kencana 4th Edition), 1-479.
- Aik Sumiati, S.Kom. Hasil Wawancara Pribadi: 10 Desember (2022). Kepala Sekolah. Montessori Way Play House, Bandung.
- Qultum Fitria. Hasil Wawancara Pribadi: 14 Maret (2023). Produsen Manufaktur. Antariksa Shop, Semarang
- Yeni Lestari, S.Pd. Hasil Wawancara Pribadi: 17 April (2023). Psikolog Anak. Sekolah Aluna Montessori, Jakarta Selatan.
- My-Best.id. (2023, 31 Januari). *10 Mainan Edukasi Bayi Terbaik - Ditinjau oleh Bidan (Terbaru Tahun 2023)*. Diakses pada 09 Februari 2023, dari <https://my-best.id/32075>.
- Inoac.co.id. (2016, 23 Juli). *Base Line Up Foam for Mattress - Ditinjau oleh INOAC*. Diakses pada 17 April 2023, dari <http://inoac.co.id/id/matras-dan-kasur.html>.
- Rupa-rupa.com. (2022, 23 April). *Tips Memilih Playmat Bayi Yang Aman – Ditinjau oleh Levina (2022)*. Diakses pada 12 April 2023, dari <https://www.ruparupa.com/blog/tips-memilih-playmat/>.