

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwena, B., Nugroho, Y. W., & Hayashi, K. (2022). Perancangan Produk Mainan Puzzle untuk Menstimulasi Motorik Anak Usia 3-5 Tahun. *Artika*, 6(1), 82-96.
- Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2).
- Andrianto., Chalik, C., (2021). Perancangan Pembatas Interaksi dalam Menunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(1), pp.46-50.
- Bahri, N. F., & Setiawan, A. F. Open-Ended Toys to Stimulate Cognitive Development Children Aged 1-3 Years Old in the Pandemic Era. *Journal of Industrial Product Design Research and Studies*, 1(2), 47-62.
- 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.
- [BSN] Badan Standarisasi Nasional. (2014). Sosialisasi SNI Mainan Anak oleh Pusat Pendidikan dan Masyarakat Standardisasi, Badan Standarisasi Nasional, Jakarta.
- Celikler, D., & Harman, G. (2015). The Effect of the SCAMPER Technique in Raising Awareness Regarding the Collection and Utilization of Solid Waste. *Journal of Education and Practice*, 6(10), 149-159.\
- Chalik, C., & Andrianto., (2022). Analisis Warna Pada Interior Internet Cafe Fushion Rise. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior Volume*, 8(1), pp.13-22.
- DINI, J. P. A. U. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN UMBULHARJO YOGYAKARTA.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Fauzah, I. (2022). *Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Hakim, R. T., & Zulfikar, M. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1370-1384.
- Gunawan, J., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2016). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit Dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 12.

- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Haryanto, E. S. (2020). PENINGKATAN DAYA SAING PENGRAJIN APE CHELLO TOYS DI KLATEN. *Abdi Seni*, 11(2).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hasbi, M., Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, M., Syamsiatin, E., & Justicia, R. (2021). Panduan pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri.
- Heldanita, dkk. (2019). Pengembangan Alat permainan Edukatif Anak Usia Dini . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Herawati, L., & Pawitra, T. A. (2013). Evaluasi Data Antropometri Anak-Anak Usia 4-6 Tahun Di Jawa Timur Dan Aplikasi Pada Perancangan Fasilitas Belajar Di Sekolah.
- Johnson, S. (2013). *The Rise of Flat Design. Target Mark*, 36, 8-9
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Khoirunnisa, D. A., Andrianto, A., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN FASILITAS BELAJAR ANAK USIA DINI UNTUK MELATIH KEGIATAN MOTORIK. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Komaini, A. (2018). Kemampuan motorik anak usia dini. Rajawali press, Jakarta
- Lefteri, C. (2014). *Material for Design*. London. Laurence King Publishing.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132.
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*, Andalas University Press, Padang, Indonesia.
- Meilani, K. (2022). *PERBEDAAN EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE DAN MENGGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK AMONG PUTRO DAN TK AMONG SIWI SLEMAN* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Misiyanti, N. W., Parmiti, D. P., & Wirya, N. (2014). Penerapan metode demonstrasi berbantuan media konkret melalui kegiatan kolase untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. Solo: Cakra Books, 1(1), 3-4.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Nurlaili, N. (2019). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.
- Pratiwi, A. F. (2017). Peningkatan daya ingat anak usia dini melalui media mind mapping pada kelompok b di tk islam al-muttaqin kota

jambi. *PENINGKATAN DAYA INGAT ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA MIND MAPPING PADA KELOMPOK B DI TK ISLAM AL-MUTTAQIN KOTA JAMBI*, 1-21.

- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131-140.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281-290.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Sriwahyuni, S., Sulasri, S., & Patabang, I. (2020). Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar. *JIKP Jurnal Ilmiah Kesehatan PENCERAH*, 9(01), 59-64.
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.
- 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.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.

Narasumber

1. Wawancara dengan: Enden Rofiqoh Djaohari, S.Pd., Kepala Sekolah TK Sandhy Putra Telkom Dayeuhkolot, Bandung, 2022.