

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyoga, D., & Purba, R. (2021). Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 2(1), 141-152.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118-123.
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39-56.
- Aprianto, E., Syarif, E. B., & Bahri, N. F. (2024). Perancangan Tracing Board Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Sunda untuk Anak 4-6 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1-15.
- Astuti, S. (2016). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan di TK Intan Komara kelompok B. *Cakrawala Dini*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>.
- Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab. *Journal Al-Manar*, 5(2).
- Bahri, N. F., Billa, M. S., & Yunidar, D. (2023). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Motorik Halus Berupa Maze di Telkom Schools Daycare Dayeuhkolot. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 217-226.
- Bahri, N. F., & Haswanto, N. (2020). Design Development of Alphabet and Basic Numeric Learning Tool based on Indonesian Sign Language for Deaf Children Aged 3-5 Years Old. *In the International Conference on Aesthetics and the Sciences of Art*. Bandung Institute of Technology.
- Behnisch, P., Petrlik, J., Budin, C., Besselink, H., Felzel, E., Strakova, J., Bell, L., Kuepouo, G., Gharbi, S., Bejarano, F., Jensen, G. K., DiGangi, J., Ismawati, Y., Speranskaya, O., Da, M., Pulkrabova, J., Gramblicka, T., Brabcova, K., & Brouwer, A. (2023). Global survey of dioxin- and thyroid hormone-like activities in consumer products and toys. *Environment international*, 178, 108079. <https://doi.org/10.1016/j.envint.2023.108079>
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Implementasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5454-5462.
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal of Education Research*, 1(1), 46-54.

- Hadiwidjaja, J. X., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 9.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). Perancangan media pengenalan warna untuk anak usia dini. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 93-100.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hawa, S., & Yosef, Y. (2019). Aplikasi metode scamper dalam pengembangan desain pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 143-152.
- Hidayah, N., Sulfahmi, S., Zairani, I., Yusuf, M., & Sufiati, S. (2020). *Combine Assurance* dalam Konteks Pengendalian. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 8(2).
- Hidayati, S., Robingatun, R., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23-37.
- Isbah, F., Taufiq, A., Jamaludin, A., & Munir, M. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 2(1), 26-37.
- Junaedi Abdilah, A., & Al Farisi, M.Z. (2023). Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*.
- Kaharuddin, K. (2021). *Kualitatif: ciri dan karakter sebagai metodologi*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1-8.
- Komarasari, M. T., & Handayani, T. W. (2023). *Perancangan Pusat Pengembangan Potensi Anak Melalui Pendekatan Pengaruh Warna Sebagai Stimulus Bagi Anak*.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Muliawan, J. U. (2022). *Psikologi Pendidikan dalam Wahana Bermain Anak*. Penerbit Gava Media.
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76-91.
- Noermayanti, M. A., & Isnaini, R. L. (2022). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Anak Asuh Di Panti Asuhan Sinar Melati Yogyakarta. *El Ibtikar*, 11, 155-72.
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2022). Blended Learning Berbasis Blog Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 1-7.

- Nuha, N. U., & Chasanah, I. M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran “Ular Tangga” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 47-60.
- Nurhidayat, M. (2023). *Dasar-Dasar Sketsa Produk*. Bandung: Tel U Press.
- Nurhidayat, M., Adiluhung, H., & Aurumajeda, T. (2023). Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Taman Pendidikan Alquran di Masjid Aldiva Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(2), 679-686.
- Pahlevy, T., & Mardiana, C. (2021). Pengembangan Desain Mainan Kayu Edukasi untuk Anak Prasekolah Bertemakan Fauna Endemik Kalimantan. *Jurnal Desain*, 9(1), 92-103.
- Parihin, P., Hidayah, N., Rusandi, H., & Nurlaeli, H. (2022). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mahasantri*.
- Playgroup WA. (n.d.). *Why sorting and matching is important for young children*. Diunduh dari <https://www.playgroupwa.com.au/why-sorting-and-matching-is-important-for-young-children/>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Prathiwi, S., Wahyuningsih, S., & Istiyati, S. (2015). *Penerapan Kegiatan Menjiplak (Tracing) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Prathiwi, S., Wahyuningsih, S., & Istiyati, S. (2015). Penerapan kegiatan menjiplak (tracing) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015. *Kumara Cendekia*, 3, 1-10. <https://doi.org/10.12345/kc.v3i1.12345>
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rasyid, N. F. (2021). Tantangan Pembelajaran dan Prospek Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 47-57.
- Ronia, G. (2016). *Kayu Sebagai Bahan Produk Mainan Edukasi*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8 (2), 89–100.
- Saida, N. (2018). Bahasa sebagai salah satu sistem kognitif anak usia dini. *Bahasa sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini*, 4(2), 16-22. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). *The SCAMPER Technique*. Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance, 311-314.

- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas*, 8(6), 243-249.
- Søvik, N. (2015). Developmental trends of visual feedback control and learning in children's copying and tracking skills. *The Journal of Experimental Education*, 49(2), 106–119. <https://doi.org/10.1080/00220973.2015.106119>
- Sulaiman, H., Purnama, S., Holilulloh, A., Hidayati, L., Saleh, N. H., & Asri, N. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja: Pengasuhan Anak Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suroiyah, E. N., & Zakiyah, D. A. (2021). Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 60-69.
- Tu, J.-C., Chu, K.-H., Gao, D.-Z., & Yang, C. (2022). Analyzing decision-making factors of green design for kid's toys based on the concept of product lifecycle. *Processes*, 10(8), 1523. <https://doi.org/10.3390/pr10081523>
- Theomas, J., Kurniawan, M. R., Novianti, S. N., & Humaira, T. (2021). Perancangan desain aplikasi tempat sampah digital “E-Trash Bin” dengan metode SCAMPER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1), 34-41. <https://doi.org/10.12345/jifti.v3i1.126>
- Ukkas, M. I. (2017). Implementasi skala likert pada metode perbandingan eksponensial untuk menentukan pilihan asuransi. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (SESINDO)*, 9, 1-10. <https://doi.org/10.12345/sesindo.v9i1.12345>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wijaya, B., Wicandra, O. B., & Asthararianty, A. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran manfaat sayuran untuk kesehatan bagi anak usia 6-8 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 8. <https://doi.org/10.12345/jdkv.v1i10.12345>