

DAFTAR PUSTAKA

- Antropometri Indonesia*. (2024, December 26). https://Antropometriindonesia.Org/Index.Php/Detail/Artikel/4/10/Data_antropometri.
- Ardhyantama, V., & Apriyanti, C. (2020). *Perkembangan Bahasa Anak*. Stiletto Indie Book.
- Aristiantika, R., & Widiono, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dan Penangannya Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Al-Islam Pengkol Jepara. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Arizka, S., & Sitepu, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D) Dalam Pembelajaran IPA Pada siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrt A'yun. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1.
- Asip, M. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif Bagi Anak* (M. Martini, Ed.). CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- ATP IKM Matematika Kelas 3*. (2024, October 16). <https://Www.Datadikdasmen.Com/2024/07/Atp-Ikm-Kelas-3.Html>.
- Awwalia, R. (2020). *Penerapan Pembelajaran Matematika Media Puzzle Balok Materi Geometri Pada Anak Tunagrahita Ringan*.
- 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* , 1(2), 45–58.
- Boeijen, A. V., Daalhuizen, J., Zijlstra, J., & Schoor, R. V. D. (2013). *Delft Design Guide*. BIS Publishers.
- Chalik, C., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *MAIN MAINAN PERMAINAN TEORI DAN PRAKTIK* (Andrianto, Ed.). Tel-U Press.
- Desmita. (2011). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*. PT REMAJA ROSDAKARYA.

- Dewi, D. K. (2024). *Karakteristik Peserta Didik*. PUSTAKABARUPRESS.
- Grace, V. V., Nurhidayat, M., & Bahri, N. F. (2023). Perancangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Balok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Agama Kristen Bagi Anak Usia 2-3 Tahun.
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.
- Hake, R. 1999. Analyzing Change/Gain Score. Indiana: Indiana University. Hallahan.
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). *Metodologi Penelitian* (Monalisa, Ed.; 1st ed., Vol. 1). PT Raja Grafindo Persada.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. ANAK HEBAT INDONESIA.
- Kurniawati, E. D. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak* (M. Martini, Ed.). Penerbit Media Sains Indonesia.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Lefteri, C. (2014). *Materials for Design* (Gaynor Sermon, Ed.). Laurence King Publishing Limited.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (K. U. Nur, Ed.). IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh. (2020). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELAS III SDN GUMINGREJO TIKUNG LAMONGAN. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.
- Nurhidayati, T., & Zanariyah, U. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Z. R. Bahar, Ed.; 1st ed.). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

- Oktavia, L. S., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah*. 5, 1823–1827.
- Pamungkas, D., Sundari, R. S., & Saputro, B. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Pada Siswa Kelas III. *CER-DAS MENDIDIK*, 1.
- Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 29 Tahun 2018 Tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 24/m-ind/per/4/2013 Tentang Pembeundarlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib*. (2024, December 6). <https://www.pera-turan.go.id/id/permenperin-no-29-tahun-2018>.
- Prisusanti, R. D. (2022). *Metodologi Penelitian* (A. Munandar, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Puspitasari, R., & Maghfiroh, A. (2024). Desain Kursi Edukatif Untuk Mendukung Interaksi dan Kemampuan Akademik Siswa Sekolah. *SEMINAR NASIONAL MBKM*, 1.
- Putri, A. A., Reswita, Ani, S., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6).
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 1). Caremedia Communication .
- Simanjuntak, V. (2023). *Perkembangan Peserta Didik* (N. Duniawati, Ed.). Penerbit Adab.
- Sriasih, N. K. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak* . CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (S. Y. Suryandari, Ed.). ALFABETA.
- Suhada, I. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. PT REMAJA ROSDAKARYA.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2024, November 5).

Vee Katrin. (2023). *Menyelami Dunia dengan Warna: Membuka Pintu Imajinasi Anak-anak* (Monica Intan Aryandhita, Ed.; 1st ed.). RUMAH BACA.

Yunidar, D., Zulkarnain, T. M., & Barr, T. J. (2024). *Simplicity Amplified*. PEN-ERBIT PT KANISIUS.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (1st ed.). KENCANA.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.