

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, S. D., Nurhidayat, M., & ... (2024). Perancangan Soft Playmat Untuk Menstimulasi Perkembangan Sensoris Anak Usia 0-24 Bulan. ... of Art & ..., 11(1), 2985–3005.
- Anbasana, M. N. (2019). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Fun Book Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyaah 01 Papringan Kaliwungu Kudus. Repository IAIN Kudus, 10–11.
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. Waca Cipta Ruang, 7(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. nyoman. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. Jurnal Pendidikan Anak, 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.
- Belinda, Dkk (2021). Meningkatkan kekuatan dan koordinasi otot kaki anak melalui permainan loncat jejak kaki. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD. Diakses dari <https://journals.unisba.ac.id/index.php/JRPGP/article/view/5128>.
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis Warna Pada Interior Internet Cafe Fusion Rise. Waca Cipta Ruang, 8(1), 13–22. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Depdiknas. (2007). Seri model pembelajaran di TK. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadi, Asrori, Rusman. (2021). Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study (Issue July).

- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Knitto. (n.d.). Kain Printing – Knitto Textiles. Diakses dari <https://knitto.co.id/shop/kain-printing>
- Lestari, I. (2019). Pengaruh Motif dan Bahan terhadap Minat Konsumen pada Produk Tekstil Rumah Tangga. *Jurnal Desain Interior Nusantara*, 3(2), 45–52.
- Maryamah, E., & Tirtaningsih, T. (2024). Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga “Eduta” Untuk Menstimulasi Aktivitas Gerak Anak Usia 5-6 Tahun. 4(1), 1640–1650.
- Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). In Sanabil.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., Bagus, P., & Anugra, A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. April 2020. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putri, N. E., dan Damri, D. (2020). Efektivitas Permainan Lompat Katak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 120–125.
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas*, 5(1), 51–64. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).8646](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).8646)
- Sari, S. P., & Wahyuni, S. (2021). The influence of balance beam game on gross motor skills in early childhood. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19738.72643>
- Serrat, O. (2017). *Knowledge Solutions: Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance*. Knowledge Solutions: Tools, Methods, and

- Approaches to Drive Organizational Performance, 1–1140.
<https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9>
- Soetjningsih. (2016). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156.
<https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.5073245>
- Susanto & Mike. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab, 123 hlm
- Wardani, H., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(1), 7–11.
<https://doi.org/10.29303/jmp.v1i1.2884>
- 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.
- Zhang, Y., Li, X., & Wang, Z. (2024). Evaluasi kinerja penyerapan benturan dan keselamatan pasif dari matras pelindung berbahan EVA. *Journal of Applied Polymer Science*, 141(7), 1174–1184. <https://doi.org/10.1002/app.50679>
- Wawancara dengan: Epi fitriani., S.Pd Guru Sekolah dari TK-AI-Azhar, Bandung 2024