

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 2(2).
- Andrianto., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal Waca Cipta Ruang. *Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(1), 46–50.
- Aidil, S. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- 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. *AESCIART: International Conference on Aesthetics and the Sciences of Art*, 272–285.
- Bastian, I., Winardi, R. D., & Fatmawati, D. (2019). *Metode Wawancara*.
- Fuad, A., & Sapto, K. (2013). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Gizzonio, V., Bazzini, M. C., Marsella, C., Papangelo, P., Rizzolatti, G., & Fabbri-Destro, M. (2022). Supporting preschoolers' cognitive development: Short-and mid-term effects of fluid reasoning, visuospatial, and motor training. *Child Development*, 93(1), 134–149.
- Guest, G., Namey, E. E., & Mitchell, M. L. (2013). *Collecting Qualitative Data: A Field Manual for Applied Research*. Sage.
- Hainstock, E. G. (1999). *Metode Pembelajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Pustaka Delapratasa.
- Hasriani. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. In *Universitas Negeri Makassar*.
- 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. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 12(2), 141–151.
- Ingber, J., & Wallace, J. (2022). Dioramas as a Place for Play and Early Science Learning: Exploring Teachers' Perspectives and Experiences. In *on line*. National Association for Research in Science Teaching (NARST).

- Irawan, F., (2022). Perkembangan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Terintegrasi Sticky Note. *Jurnal PendidikanIndonesia : Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(6), 185–192. <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i6.393>
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku anak prasekolah*. Elex Media Komputindo. Jarvis, M. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Nusa Media.
- Kemdikbud. (n.d.). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Lmsppada.Kemdikbud. [https://www.google.com/search?q=PERKEMBANGAN+KOGNITIF%3A+TEORI+JEAN+PIAGET+A.&oq=PERKEMBANGAN+KOGNITIF%3A+TEORI+JEAN+PIAGET+A.&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCjE4NDEwM2owajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=PERKEMBANGAN+KOGNITIF%3A+TEORI+JEAN+PIAGET+A.&oq=PERKEMBANGAN+KOGNITIF%3A+TEORI+JEAN+PIAGET+A.&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCjE4NDEwM2owajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Krobo, A. (2021). Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Kristen Melalui Cerita Alkitab Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B 2 di Paud Pengharapan Kota Jayapura. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6793>
- 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. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Andalas University Press.
- Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Produk Teknologi Pendidikan*, 5(6), 1–17.
- Mohamad, D., & Maulidaty, I. E. (2021). The Effect of Playing Puzzle Therapy on the Fine Motoric Development of Pre-School Children in TK Tunas Harapan Batokan Kasiman. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 79–85.
- Moyles, J. (2014). *The Excellence of Play* (4th editio). Open University Press.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *E-Journal Keperawatan*, 5(1).
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca

- Anak Usia 4-5 Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17–34.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari* 3(2), 510–519.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Rakhmawati, E. (2023). Merancang Penanganan Kasus Kekerasan Seksual Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling (SMAILING)*, 1(1).
- Retnawati, H. (2017, July). Membuktikan validitas instrumen penelitian *Makalah Disajikan Pada Kegiatan Workshop Teknik Analisis Data Fakultas Ekonomi dan Bisnis IAIN Batusangkar Di Rocky Hotel Bukittinggi, 25 Juli 2017* (pp. 1-16).
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(02), 1–10.
- Salsabela, E., & Suzanti, L. (2022). Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.2.64-71>
- Semiawan, C. R. (2007). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Kencana.
- Serra, J., Llopis, J., Torres, A., & Giménez, M. (2015). Color combination criteria in Le Corbusier's Purist architecture based on Salubra claviers from 1931. *Color Research & Application*, 41(1), 85–100.
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. In *In Knowledge Solutions* (pp. 311–314). Shonkoff, J. P., & Philips, D. A. (2016). *From Neurons to Neighborhoods: An Update*. National Academy Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Surya, M. (2003). *Teori-teori Konseling*. Pustaka Bani Quraisy.
- Sutrisno, Hestiningrum, P., Lumingkewas, M. S., & Putrawan, B. K. (2021). Christian Religius Education Toward The Teenagers Character Building. *Jurnal Teologi Injil Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 5(2), 202–212
- Wahyuni, S. (2023). *Riset Kualitatif: Strategi dan Contoh Praktis*. Jakarta: Kompas