

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi.Yogyakarta.
- Ahyar, Hardani, and Dkk. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu
- Alfiasar, dkk. 2015. “Nilai Anak, Stimulasi Psikososial Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun Pada Keluarga Rawan Pangan Di Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah.” *Jur. Ilm. Kel & Kons* 3.
- Allen, K.E.,& Marotz, L.R. (2018). *Developmental Profiles: Pre-Birth Through Twelve*. Clifton Park: Thomson Delmar Learning.
- Badru Zaman., dkk. 2017. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baker, Dawn. 2016. “*Art Integration and Cognitive Development*.” For Learning Trought the Arts 9.
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-9.
- Depdiknas. 2014. *Peraturan Menteri Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No.146*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Depdiknas. 2014. *Peraturan Menteri Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No.137*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hattie, J Personality, 2015, Resielence,Self-Regulation, an Cognitive Ability, Revelant to Teacher Selection, *journal of teacher education*, vol. 40, h, 57
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Fauzi F. *Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini*. Insa J Pemikir Altern Kependidikan. 2018;15(3):386-402. doi:10.24090/insania.v15i3.1552
- Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 68-71.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing
- Hasan. basri, Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan, E-ISSN 2541-4135*.
- Hasanah, Faizzatul, and Qurrotul Uyun. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Alpabet Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." Mengenal Huruf Alpabet Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Bandongan 1 Magelang". *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 43.
- Hendayani. 2017. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- Imam Ahmad dan Wahyu Widodo, "Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 3, No. 2, Desember 2017, h. 58.
- Ihsan, Nurul Asyik *Bermain Maze* (Jakarta: Cikal Aksara, 2014) h.32
- Jhon W, Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 48
- Kurniawan, R., & Nasution, Y. R. (2016). Penerapan algoritma A*(A star) sebagai solusi pencarian rute terpendek

pada maze. *Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Marimba, Ahmad D. Pengantar Filsafat Pendidikan. Bandung: Al-Ma'arif, 2019.

Muazzomi, Nyimas. 2017. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari*. Volume 17, Nomor 1, hlm. 133-142. Diakses tanggal 25 Mei 2023. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/10>

Nilawati, B., & Rachmayani, I. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.

Nuraeni N. Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Prism Sains J Pengkaj Ilmu dan Pembelajaran Mat dan IPA IKIP Mataram*. 2014 *Jurnal* ;2(2):143. doi:10.33394/j-ps.v2i2.1069

Rakhmawati, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Kartu Begambar [Universitas Sultan Ageng Tirtayasa], In *Bina Manfaat Ilmu: Jurnal Pendidikan*. <http://jurnal.lpksaricitrasurya.com/index.php/bmi/article/view/30>

Retnawati, Dkk. 2018. *Pengantar Analisis Meta*. Yogyakarta: Parama Publishing.

Rolina, Nelva. 2015. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.

Rosidah, Laily. 2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, Tesis.

Susanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusama Perdana Media Group.

- Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Suyadi, (2017). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insani Madani.
- Syamsuardi. (2013). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 59–67.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2021). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1. Sistem Pendidikan Nasional. *Diakses 12 April 2023 dari*[http://kemenag.go.id/dokumen/uu 2003.pdf](http://kemenag.go.id/dokumen/uu%202003.pdf).
- Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), h. 45.