DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, W. (2021). Modul Belajar Mandiri Calon Guru. In Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Wijoyo, E. B. (2023). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan praktik*. Get Press Indonesia.

Afiani, D., Syafarudin, N., Ermini, E., Irawan, D. B., & Akbariansyah, A. (2025). Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran materi perkembangan teknologi transportasi di sekolah dasar. *ABDI KARSA: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 30–36.

Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agileaner, 1*(1).

Ali, A. M. (2023). Analisis penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika kelas 2 materi pengukuran di SD Supriyadi 02 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(2), 4140–4150.

Astuti, W., & Watini, S. (2021). Implementasi pendidikan Al-Qur'an pada anak usia dini dengan metode murajaah. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 54–62.

Atikah, C. (2023). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Khazanah Pendidikan, 17*(1), 75–81.

Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan media busy book dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 719–727.

Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 7*(1), 44–56.

Ferdila, M., & Us, K. A. (2021). Analisis dampak transportasi ojek online terhadap pendapatan ojek konvensional di Kota Jambi. *Indonesian Journal of Islamic Economics and Business, 6*(2), 134–142.

Fitri, N. Z. N., Ashri, A., & Frayoga, D. N. (2024). Merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan mengembangkan perencanaan pembelajaran. *Karimah Tauhid, 3*(5), 5976–5983.

Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(1), 84–97.

Hafifah, S., Marlina, S., Zulminiati, Z., & Saridewi, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(2), 717–725.

Hasbi, M., dkk. (2022). *Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) di PAUD*. Kemendikbudristek.

Hati, S. S., Kurnia, I., & Wahyudi, W. (2024). Kevalidan media pembelajaran e-puzzle pada materi simbol Pancasila di kelas 1 sekolah dasar. Dalam *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, hlm. 1127–1135).

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4*(1), 52–64.

Hidayah, N., & Rohimah, H. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak usia dini melalui pembelajaran berbasis proyek di TK Islam Bina Muslim PGRI. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3*(1), 1–14.

Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *INTISABI, 6*(2), 105–115.

Ismafitri, R., Alfan, M., & Kusumaningrum, S. R. (2022). Karakteristik HOTS (high order thinking skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, *4*(1), 49-55.

Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Widina Bhakti Persada.

Kamaruddin, I., Firmansah, D., Amane, A. P. O., & Samad, M. A. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Global Eksekutif Teknologi.

Khadijah, Budianti, Y., Anjani, T. A. D., & Maisarah. (2021). *Penggunaan pasir warna dalam mempengaruhi perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial*.

Lunga, P., Esterhuizen, S., & Koen, M. (2022). *Play-based pedagogy: An approach to advance young children's holistic development*. South African Journal of Childhood Education, 12(1).

Khadijah, K., & Ag, M. (2020). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.

Mau, M. (2025). Integrasi keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) dan tinggi (HOTS) dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat, 3*(4), 1–25.

Nasution, F., Ningsih, K. P., Nasution, T. M. S., & Dewi, D. K. (2024). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2*(1), 117–126.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media.

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1*(1), 86–100.

Prihadianto, B. D., & Darmo, S. (2021). Aplikasi teknologi 3D printer dalam rangka pengembangan pembuatan komponen miniatur di Karang Taruna Dusun Bendungan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 4*(1), 57.

Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-student dua sampel saling berpasangan/dependent (paired sample t-test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(2), 568–576.

Rahmi, P., Dersa, R., & Hasballah, J. (2022). Pengembangan APE rolling box berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 2*(1), 1–9.

Rahmi, P., Mawaddah, Fajriah, H., & Maisarah. (2020). Penerapan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mengenal bentuk geometri di TKN Pembina Lawe Alas. *Jurnal Raudhah, 8*(1), 81–91.

Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(3), 459–470.

Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, 11*(2), 57–60.

Salamah, S., Hidayat, R., & Herniawati, A. (2024). Analisis pembelajaran STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis (HOTS) anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Intisabi, 1*(2), 50–61.

Santina, R. O., Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). Analisis peran orangtua dalam mengatasi perilaku sibling rivalry anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *2*(1).

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP), 3*(2), 85–100.

Siswanto, E. (2023). Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Tingking Skill (HOTS) Siswa Kelas 4 SDN Punten 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, *2*(2), 751-774.

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian manajemen*. Alfabeta.

Sulaeman, D. (2022). Implementasi media peraga dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6*(1), 71–77.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.

Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Al-Furqon Madina. *Jurnal Pengabdian Sosial, 1*(7), 616–621.

Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal, 1*(1), 92–105.

Torang Siregar. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities, 1*(4), 142–158.

Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., ... & Muqoddam, F. (2022). *Ragam analisis data penelitian (sastra, riset dan pengembangan)*. IAIN Madura Press.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230.

Wulandari, S., Dewi, R. S., & Meilya, I. R. (2023). Penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, 8*(2).

Yuni, R., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Pengembangan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak kelompok B di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1*(1).