

Daftar Pustaka

- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Pendiidkan Anak Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Madya, Widyaiswara, A. M. R. (2017). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DIKLAT (Kajian alternatif yang efektif). *Dklat Teknis*, 1(1), 1–12.
- Martianingtyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550> penelitian.pdf. (n.d.).
- Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Suryana, D. D. M. P. (2007). *Dasar-Dasar Pendidikan TK. Hakikat Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 11(1), 36. <https://doi.org/10.32763/juke.v11i1.85>