

DAFTAR PUSTAKA

- Build A MOC*. (2023). Retrieved from buildamoc.com: <https://buildamoc.com/>
- Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Kertajaya, H. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khoirunnisa, Z. M., & Budiwiyanto, J. (2019). Sistem Display Pada Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung Di Sangiran.
- Muzaki, M. S. (2021). Perancangan Interior Pusat Kreasi Aquascape Di Bandung. *Thesis*.
- Nastiti, R. A., Hasya, A. H., & Yuanditasari, A. (2021). Proyeksi Konsep Essentiality Dan Spirituality Pada "The New Beginning" Terhadap Desain Interior. *Prosiding SNADES 2021 - Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia di Era Pandemi*.
- Papalia, Olds, & Feldman. (2009). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: PT Kencana.
- Santi, A. M. (2013). Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Istana Balita Surabaya. *Jurnal* .
- Santrock, J. (2003). *Adolescence : Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sopiah, & Syihabudhin. (2008). *Manajemen bisnis ritel*. Yogyakarta: Andi.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Utami, S., Qur'aniati, N., & Kusuma, E. (2008). Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun).
- Vanina Delobelle. (2008). Corporate Community Management. Diambil dari <http://www.vaninadelobelle.com>.