

DAFTAR PUSTAKA

- al-Azhar, M. (t.t). *al-Qur'an Dan Terjemah*. Bandung: Jabal.
- Anggani, S. (2004). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar, S. (1997). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 3 Cet I*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian Cet 3 Edisi Baru*. Jakarta: PT. Rineka Cipta,.
- Arikunto, S. (2003). *Manajemen Penelitian Edisi Baru Cet VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian Edisi Revisi Cet VII*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Cet 12 Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Cet I Edisi 2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Cet III*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan Cet I*. Jakarta: PT. Grasindo.

- Fatrhurrohman, M. (2006). *Model-model pembelajaran inovatif Cet 2*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Almath F , M. (2006). *1100 Hadits Terpilih: Sinar Ajaran Muhammad*. (Offline), t.k.: HaditsWeb (<http://opi.110mb.com/>).
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan Cet VII*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline 1.5.1
- Kholifah. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membuat Bentuk-bentuk Menyerupai Geometri Dengan Lego Pada Anak Kelompok A TK al-Fitroh Surabaya*. Artikel Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Kowa, F. (2005). *Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik: Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung: Alfabeta.
- Kusmiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Cet I*. Malang: Gunung Samudra.
- Mahmudi, M. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Audio Tutorial Terhadap Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas Full Day di SMP al-Mubarakah Porong Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Pasuruan: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan.
- Mardalis. (1993). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif revisi 2 Cet V*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Maulida, D. A. (2017). *Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group al-Irsyad Al-Islamiah Jember*. Jember: UNJE.
- Muhlashon. (2016). *Limbah Bungkus Rokok Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN jatisari 1 Purwodadi Pasuruan*. Skripsi tidak diterbitkan. Pasuruan: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas YudhartaPasuruan.

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nana Sudhana, A. R. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Nurhasanah, Anah. (t.t). *Berfilsafat Dengan Lego. Artikel Filsafat Ilmu*. t.k.: t.p.
- Nusa putra, N. D. (2016). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nuzulia, F. (2015). *Media Limbah Botol Untuk Meningkatkan Pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir I Karangrejo Purwosari*. Skripsi tidak diterbitkan. Pasuruan: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas YudhartaPasuruan.
- Padmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif Cet VIII*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priyasta, R. (2007). *Buku Sakti Kuasai SPSS*. Yogyakarta: PT. Anak Hebat Indonesia.
- Rofiq, A. (2015). *Pemanfaatan Limbah Kardus Sebagai Media Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Tajwid di Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo*. Skripsi tidak diterbitkan. Pasuruan: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas YudhartaPasuruan,.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya Edisi 1 Cet IV*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sarwono, J. (2006). *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Soepartono. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen PeNas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran guru SLTP Setara D III.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cet 22*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaeni, Heni. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Pada Anak Melalui Media Lego Huruf*. Sumedang: Unv. Pendidikan Indonesia.

- Sudjiono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulikhah, Emmy. (t.t). *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandes Lor I/10*. Surabaya: UNESA
- Supranto. (1993). *Metode Ramalan Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toyib, Muhammad. (2016). Pelatihan Penggunaan Permainan Lego Dalam Pembelajaran Pecahan. *Jurnal The 4th University Research Coloquium*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Tentang Pengelolaan Sampah Nomer 18 tahun 2008
- Wati, L. D. (2015). *Pengaruh Media Lego Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar*. Skripsi tidak diterbitkan Malang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Winarsunu, T. (2015). *Statistik dalam penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yohana Rumanda, H. (2011). *Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Menyenangkan Melalui Bermain*. t.k: KemPendidNas.
- Yuliani Nuraji Suijioni, B. S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.