

DAFTAR PUSTAKA

- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4–12 years old. *Science*, 333(6045), 959–964.
<https://doi.org/10.1126/science.1204529>
- Elkind, D. (2007). *The Hurried Child: Growing Up Too Fast Too Soon* (3rd ed.). Da Capo Press.
- Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement*. Routledge.
- Hildebrand, V. (1986). *Introduction to Early Childhood Education*. Macmillan Publishing Company.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Wiyanda, R., Gathan, A. F., Sihombing, R., Aldiansyah, R., Ramadhan, D. S., & Abdillah, M. R. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Memory Games untuk Melatih Kemampuan Daya Ingat dan Konsentrasi Anak Usia Dini Berbasis Website*.
- Safira, A., & Fidesrinur. (2021). *Pengaruh Permainan Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*. *Journal of Education Research*, 5(1), 2810
- Darmayanti, R. (2023). *Implementasi Memory Game di MIT App Inventor*. *ITCIDA: Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(1), 45–52.

Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 1123–1130.

Rahma, T. D., & Widyasari, C. (2023). *Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 2293–2300.