

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003.
- [2] P. P. P. B. Kemendikbud, "Pendidikan di Indonesia Berasal Dari Hasil PISA 2018," Jakarta, 2018.
- [3] M. S. La Hewi, "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini," vol. 4, hal. 30–41, 2020.
- [4] A. Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [5] M. A. Kertamuda, *Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [6] A. R. Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.
- [7] D. P. P. A. U. Dini, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. 2015.
- [8] A. Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [9] Departemen IT Kampus Modern Ngawi, "Teori Belajar Bruner: Perspektif PAUD," 2021, [Daring]. Tersedia pada:  
<http://pgpaud.stkipmodernngawi.ac.id/2021/08/05/teori-belajar-bruner-perspektif-paud/>.
- [10] K. P. dan Kebudayaan, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014*. Jakarta, 2014.
- [11] D. A. F. dan Y. K. Sugiyono, *Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2020.
- [12] dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2021.
- [13] dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Buku Panduan Guru*

*Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi & STEAM*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2021.

- [14] et al Umi Masturoh, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabet Dominoes Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik,” vol. 3, 2022, doi: 10.19105.
- [15] et al Suri Mutia Siregar, “Perancangan Buku Interaktif Untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Belajar Pelajar Usia Dini,” vol. 3, 2020.
- [16] dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021.
- [17] A. Kristanto, *Media Pembelajaran*. Surabaya: IKAPI, 2016.
- [18] D. Suharno, “Penggunaan Media Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS Pada Kelas IV Sekolah Dasar,” 2019.
- [19] A. A. Ratnasari, “Perancangan Buku Interaktif (Busy Book) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini,” 2020.
- [20] A. Pamungkas, “Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Anak Usia 3-6 Tahun,” 2021.
- [21] et al Elys Novita Saputri, “Perancangan Game Edukasi ‘Belajar ABACA’ Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Usia 1-5 Tahun,” 2020.
- [22] et al Ghita Fitri Ananda, “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Toleransi Untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun,” 2019.
- [23] et al Suciati Intan Henidar, “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Permainan Tradisional Untuk Melatih Motorik Anak-Anak,” 2019.
- [24] K. N. dan L. Anggraini, *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, 4 ed. Bandung: Nuansa Cendikia, 2016.
- [25] W. Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*, 1 ed. Bandung:

- PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [26] M. P. dan K. R. Indonesia, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” Jakarta. [Daring]. Tersedia pada:  
[http://repositori.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud No. 137 Tahun 2014 - SN-PAUD.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20-%20SN-PAUD.pdf).
- [27] Cholilawati, *Teori Warna*. Jakarta: Pantera Publishing, 2021.
- [28] S. S. Evelyn Ghozalli, *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*, 1 ed. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [29] B. B. Tanudjaja, “Aplikasi Prinsip Gestalt pada Media Desain Komunikasi Visual,” *Desain Grafis Indonesia*. <http://dgi.or.id/dgi-archive/aplikasi-prinsip-gestalt-pada-media-desain-komunikasi-visual>.
- [30] P. Y. Wijaya, “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual,” vol. 1, 1999, [Daring]. Tersedia pada:  
<https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16040>.
- [31] D. Setiautami, “Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak,” vol. 2, 2011.
- [32] S. Rustan, *Layout, Dasar & Penerapannya*, 1 ed. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [33] E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Keenam. Jakarta: Erlangga, 1994.
- [34] “The Magic of Small World Play in Early Learning,” 2021.  
<https://www.careforkids.co.nz/child-care-articles/article/654/the-magic-of-small-world-play-in-early-learning>.
- [35] A. Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*, 1 ed. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- [36] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 19 ed. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- [37] A. Deal, “Manfaat Program Matrikulasi di Universitas Sanata Dharma Bagi Calon Mahasiswa Pegunungan Bintang Papua Dalam Kesiapan Memasuki Perguruan Tinggi di Jawa,” 2017.

- [38] A. Heryana, "Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif," 2019.
- [39] E. Sumiati, "Model Pemberdayaan Masyarakat Dalam Mempertahankan Kearifan Lokal," Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- [40] Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing, 2008.
- [41] et al Jogyianto hartono, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, 1 ed. Yogyakarta: IKAPI, 2018.
- [42] F. N. Aulia, *Smart Practice Book; Membaca Untuk PAUD*, 1 ed. Jakarta Selatan: Cikal Aksara, 2022.
- [43] et al Jessica Michaela Mintorogo, "Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun," 2014.
- [44] D. Firmansyah, *Buku Pintar Membaca Untuk TK*, 1 ed. Jakarta Selatan: Cikal Aksara, 2010.
- [45] F. Nur'aini, *Teknik Analisis SWOT*, 1 ed. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2016.
- [46] D. W. Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, 1 ed. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.