

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, K., Laksmiwati, A. A., Sasfiranti, Y., & Supradewi, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Warna Terhadap Short Term Memory untuk Peningkatan Pemahaman Matematika. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(September), 96–103. <https://doi.org/10.30659/psisula.v1i0.7696>
- Agustina, S., Nasirun, M., & D, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2963>
- Asrilla Yulisar, N., Hibana, H., & Zubaedah, S. (2020). Pembelajaran Calistung: Peningkatkan Perkembangan Kognitif pada Kelompok B di TK Angkasa Tasikmalaya. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(1), 17–30. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.17-30>
- Dwijayani, N. M. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 01(01), 9–15. ejournal.stkip-mmb.ac.id
- Firdaus, M. K., Ayu, D., & Handayani, P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. 9, 53–62.
- Hananto, B. A., Kunci, K., Desain, P., Berkelanjutan, P., & Desain, M. (2020). Pendidikan Desain Sebagai Strategi Pembangunan Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 2655–4313. <http://senada.std-bali.ac.id>
- Indrayana, M., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–10.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511>

- Kalvadema, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada Materi Virus Untuk. *Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi*, 1–10.
- Kurnia, M. D., & Arfiyanti, R. (2021). *Desain Activity Book dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Tunarungu SLB Beringin Bhakti*. 5, 127–134.
- Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Konsep Visual pada Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Pariwisata di Jawa Timur. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 4(2), 73. <https://doi.org/10.17977/um037v4i2p73-77>
- Kusumo, R. P. (2017). Reposisi kecerdasan Case study: mendapatkan desain yang baik, dan berdaya hidup dalam desain produk. *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i2.1738>
- Lydia Ersta Kusumaningtyas, A. F. (2018). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Audi*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1971>
- Madaniyya, N., & Alfarisi, M. S. (2020). Perancangan Aplikasi Infografis Interaktif Pengenalan Fakultas Dan Jurusan Universitas Budi Luhur. *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System*, 3(1), 301–306. <https://doi.org/10.36080/idealism.v3i1.1702>
- Marlina, S., Pransiska, R., & Qalbi, Z. (2021). Analisis Kurikulum Pendidikan Islam di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Padang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 844–855. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1143>
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 4(2), 248–258.

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51–55.
<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>
- Ningrum, N. N. (2020). Pembelajaran Menggambar Melatih Motorik Halus Dan Sosial Bagi Anak Nina. *Irama*, 2, 18–21.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/29974>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nugroho, S., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). *Perancangan identitas perusahaan dalam bentuk stationery desain di rumah kreasi grafika*. 14(1), 48–57.
- Nurhayati, N. (2020). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok B. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 65–73.
<https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1754>
- Nurkholisoh, S., Rachmasari, D., Adha, A. N., & Mukhlisin, D. (2021). *Teknik Tracing The Dots dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun di TK Tunas Bangsa Desa Tracing The Dots Techniques in Improving Fine Motorcy Children Aged 4-6 Years at Tunas Bangsa Kindergarten Citaman Village*. 76(Desember).
- Olivia, M., & Ruslan, A. (2021). Perancangan Ilustrasi pada Buku “Menjaga Kesehatan Paru-Paru” untuk Anak Usia 8-10 Tahun. *Pantarei*, 5(01), 1–8.
- Parolinda, D. L., & Ramdan, A. M. (2019). *Perbandingan Kualitas Citra BMP*

Steganografi dengan Ruang Warna RGB dan CMYK. Desember.

- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Pusparani, Y., Jatisidi, A., & Darmawan, Z. S. (2021). *PELATIHAN ADOBE INDESIGN PADA GURU SMKN 58 UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PRODUKTIF*. 01(01), 23–27.
- Rahmawati, C., & Patria, A. S. (2018). Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1), 816–822. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/22627>
- Sasongko, Nurcahyo, M., Suyanto, & Kurnaiawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 153–158.
- Satriana, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 13–26.
- Silawati, Taat Kurnita Yeniningsih, D. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ACTIVITY BOOK UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER MANDIRI ANAK USIA DINI Silawati1*,. 6(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Verdian, I., & Silalahi, M. L. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN TARI BURUNG ENGGANG KALIMANTAN TIMUR DALAM BENTUK ANIMASI MOTION GRAPHIC*.

- Wahyu, I. (2021). *PERANCANGAN ANIMASI BUDI DAN LULU TENTANG MENGHARGAI TUMBUHAN UNTUK ANAK KELAS 3 SD DI TANGERANG SELATAN*. 15(2), 1–10.
- Wibawa, M., & Suci, A. W. (2021). Perancangan Buku “Komunikasi Dalam Isyarat” Sebagai Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Tunarungu Berbasis Ilustrasi. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 201.
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.25523>
- Wijaya, W., & Hadi, S. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA*. 2(1), 1–10.
- Yuliati, N. M., Hente, A., & Nurmiati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menghubungkan Titik dengan Menggunakan Media Tulis di Kelompok A Paud Al Musafir Palu Barat
Increasing Ability of Child Soft Motoric Through Activities of Connecting Dots by Using Writing Media at. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 4(2), 66–71.
<https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/1780>