

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, Fakhriah, & Fitriani. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53-54.
- ash-Shayim, M. (2003). Mengenal Asmaul Husna. In M. ash-Shayim, *Mengenal Asmaul Husna* (p. 16). Jakarta: Gema Insani.
- Christian, J. (2016). Perancangan Buku.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain.
- diva. (2023). *board game*. surabaya: gramedia.
- Djarwanto. (1994). *Pokok-Pokok Metode Riset dan Bimbingan Teknis Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Liberty.
- Dr. Dadan Suryana, M. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Dr. H. Hendra Sofyan, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika.
- Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. (n.d.). *Teori dan Konsep Bermain*.
- Firdaus, A. (2019). Pembiasaan Membaca Asmaul Husna dalam Menanamkan Pengetahuan Keagamaan pada Anak di SDIT Abata Lombok (NTB). *Jurnal Al-Amin; Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 120.
- Hartono, T. A. (2017). Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan "Self-Esteem" Sebagai Upaya Pencegahan "Bullying" Pada Anak Usia 7-9 Tahun.
- Hasibuan. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya.
- Kertamuda, M. A. (2015). Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak. In M. A. Kertamuda, *Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak* (p. 4). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Maharsi, I., & Novitasari, P. (2016). *Mudah dan Praktis Menggambar dengan Pensil Karikatur*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 13.
- Mulyanta, E. S. (2005). *Menjadi Desainer Layout Andal dengan Adobe InDesign CS*. Yogyakarta: ANDI.
- Oey, F. W. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 315.
- Supartinah, T. (2014). *Rahasia Kedahsyatan Asmaul Husna*. Lembar Pustaka Indonesia.
- Suta, M. R. (2017). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Cerita Rakyat Bali Cupak Gerantang Sebagai Media Edukasi Etika Bali. *Universitas Telkom*, 5.
- Syafi'i, A. G. (2017). Warna dalam Islam. *Jurnal An-Nida'*.
- Syafnidawaty. (2020, November 4). *Apa Itu Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Retrieved from Universitas Raharja: <https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida*, 15.
- Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. 8.