

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Uyun C, I., & Khotimah, N. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Kognitif (Sains) Pada Kelompok B Di Tk Mardi Putra Widang Tuban*. Universitas Negeri Surabaya.
- Anindita, Marsha, Riyanti, & Teguh, M. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Dewi N, R. (2016). Kajian Penggunaan Warna Pada Interior Ruang Pembelajaran Anak Usia Dini. *Rekayasa*, 6(1412–0151).
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2013). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Din. *Pendidikan Karakter*, 2, 158–169. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/15799>
- Kompas. (2016). *Bela Negara Sejak Usia Dini*. [https://nasional.kompas.com/read/2016/09/20/21235301/bela.negara.sejak.usia.dini?page=all/diakses pada 25-10-2020](https://nasional.kompas.com/read/2016/09/20/21235301/bela.negara.sejak.usia.dini?page=all/diakses%20pada%2025-10-2020)
- Kompas. (2020). *Bela Negara: Tujuan, Fungsi, dan Manfaat*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/05/130000169/bela-negara--tujuan-fungsi-dan-manfaat>
- Kompasiana. (2019). *Pengertian Bermain dan Permainan*. <https://www.kompasiana.com/amany09483/5c94b56d3ba7f7282c020f74/pengertian-bermain-dan-permainan>
- Marzuki. (2002). *Metodologi Riset*. Prasetya Widi Pratama.
- Renesia. (2018). *Permainan Anak Yang Mendidik Dan Menyenangkan Untuk PAUD Dan TK*. <https://www.renesia.com/10-permainan-anak-yang-mendidik/>
- Rustan Surianto. (2011). *Font & TIPOGRAFI*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan Surianto. (2020). *LAYOUT2020*. CV.Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sidhartani, S., & Tales, F. (2010). Ilustrasi Sebagai Aspek Pendukung Dalam. *Deiksis*, 39–56.
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi*

- Perpustakaan Dan Kearsipan*, 5(1), 10–21.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2)(9), 561–570.
- Susanto, R., Maragana, & Wahyudi, A. T. (2015). Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *DKV Adiwarna*.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- Umi H, T. (2014). PEMANFAATAN MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK ANAK USIA 4-5 TAHUN (STUDI EKSPERIMEN DI TK NEGERI PEMBINA BULU TEMANGGUNG). *Journal.Unnes.Ac.Id*.
- Walker, S. (2012). Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach. *Arts and Humanities Journal*, 43, 180–199.
- Walujo, L. (2017a). *Kompedium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Prenamedia Group.
- Walujo, L. (2017b). *Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak*. Prenamedia Group.
- Wijaya, D. G., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2015). Perancangan Buku Interaktif Tentang Toilet Training Anak Usia 1-3 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Publication.Petra.Ac.Id*.  
<https://media.neliti.com/.../86704>
- Windayana, H. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF, KREATIF, DAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini*, 4.