

DAFTAR PUSTAKA

- Goleman, D. (2004). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional Mengapa EQ Lebih Penting Daripada IQ*.
- Adinda, R. E. (2023). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LIFT THE FLAP DAN POP UP SEBAGAI EDUKASI BERANI MENCEGAH TINDAK KEKERASAN UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN*.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Effendi. (2007). Ilustrasi dan Cerpen. *Ars, Jurnal Seni Rupa* No.4, 10.
- Ghozalli, E. (2020). *PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*.
- Ibda, F. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET*. 3(1), 27–38.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran*.
- Limanto, dkk. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional untuk Anak Usia 6 – 11 Tahun.
- Loarid, J. 2015. Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca.
- Nurdyansyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*.
- Oey, W. F., Waluyanto, D. H., & Zacky, A. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. 1–11.
<http://www.irishislez.com/zoo.html>
- Widadijo, T. W. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Wijaya, P. (2013). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK BERJUDUL KERAJAAN FANTASI INDONESIA BERTEMA GOTONG ROYONG*.
- Wright, S. (2008). *Guide to Designing Tactile Illustrations for Children’s Books*.

Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru,(Jakarta: Gaung Persada,
2010)