

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. A. Rajamuddin, “Perkembangan kognitif anak usia dini”, *MAXI*, vol. 2, no. 5, pp. 413–422, Jul. 2025.
- [2] R. Nurasyiah and C. Atikah, “Karakteristik perkembangan anak usia dini”, *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 17, no. 1, 2023.
- [3] <https://peraturan.bpk.go.id/Details/175175/permendikbud-no-17-tahun-2021>
- [4] N. Amini and A. Sulastris, “Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini”, *Jurnal Lentera Anak*, vol. 6, no. 1, pp. 71–84, Apr. 2025.
- [5] Nadila Ambriyani, Alimuddin Hasan Palawa, Dahliani, and Muhammad Rabbani Anugrah, “Teori pembelajaran sosial”, *PediaQu*, vol. 4, no. 4, pp. 7334–7346, Nov. 2025.
- [6] S. Q. Aini, M. S. Sumantri, and M. A. Amri, “Analisis karakteristik perilaku belajar (learning behavior) siswa sekolah dasar pada era generasi alpha”, *JIPP*, vol. 11, no. 3, pp. 2563–2571, Aug. 2026.
- [7] F. Fauziah, Elan, and N. M. Aprily, “Dampak gadget pada anak usia dini,” *Jurnal PAUD Agapedia*, vol. 7, no. 2, pp. 190–193, Dec. 2023.
- [8] D. Aswan, “Analisis kebutuhan pengembangan buku interaktif berbasis augmented reality (AR) untuk meningkatkan minat baca anak-anak,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 10, pp. 916–922, May 2024
- [9] A. T. Fitri and S. Retnoningsih, “Perancangan buku ilustrasi berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran emosi dasar bagi anak tunarungu”, *SNADES*, vol. 6, no. 1, pp. 113–120, Oct. 2025.
- [10] F. Utami, R. Rukiyah, and W. D. Andika, “Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi mengenal binatang laut”, *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1718–1728, Jan. 2021.
- [11] E. Kusumaningtyas and A. Noviani, “Analisis desain interaksi augmented reality pada buku ensiklopedia terhadap konten pembelajaran anak sekolah dasar”, *askara*, vol. 3, no. 1, pp. 1-19, Jul. 2024.
- [12] N. B. Baiti, U. Nisa, and S. Lestari, “Development of augmented reality-based flipbook media to improve children’s writing skills”, *J.SGJ*, vol. 1, no. 3, pp. 19–29, Jan. 2026.
- [13] I. A. B. A. Maharani, A. A. G. Agung, and L. A. Tirtayani, “Media kartu bergambar berbantuan augmented reality (ar) untuk mengembangkan kemampuan bahasa bagi anak kelompok b,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 360–369, 2022.
- [14] S. D. G. Matingo and R. Pertiwi, “Media komunikasi visual penerapan prinsip desain dalam buku cerita bergambar aku ingin hidup untuk anak sekolah minggu umur 7-9 tahun”, *VisArt*, vol. 2, no. 2, pp. 345–355, Dec. 2024.
- [15] Bancroft, Tom. 2006. creating characters with personality. New York: Watson-Guption Publications.

- [16] Nodelman, P. (1988). Words about pictures: the narrative art of children's picture books. University of Georgia Press.
- [17] A. F. Masruro, "Perancangan busy book sebagai media mengenal warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun," *BARIK*, vol. 8, no. 1, pp. 207–218, Jul. 2026.
- [18] H. Mayasari, "Penerapan metode *drill and practice* melalui kegiatan menggambar untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia dini di PAUD Pertiwi II Kota Bengkulu," *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 14, no. 2, p. 2024.
- [19] J. L. Lemong, E. C. Yuwono, and V. Yusuf, "Picture book design as children's manner educational media", *SRJD*, vol. 7, no. 1, pp. 73–90, Jan. 2023.
- [20] G. Meliksetyan, "The psychological meaning of color in design: a semantic review," *Main Issues of Pedagogy and Psychology (MIOPAP)*, vol. 12, no. 1, 2025.
- [21] D. Hidayana, I. Izzah, and I. H. Kiromi, "Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna dengan menggunakan media balok pada anak usia dini", *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 1097–1104, Apr. 2024