

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika guru dalam menerapkan media pada pembelajaran kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Aini, N., & Kusumandyoko, T. C. (2024). Perancangan buku ilustrasi ensiklopedia pengenalan kebaya untuk anak usia 8-12 tahun. *Jurnal Barik*, 6(2), 26–38. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Alfiatul, F., & Kurniawan, M. I. (2022). Literature study of the effectiveness of picture story media in teaching speaking skills for elementary school students. *Academia Open*, 6. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1485>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Basics Design 02: Layout. Dalam *Design*.
- Anam, F., Suteja, J. R., Septianto, A., Purnomo, A., & Utami, Y. P. (2020). Improving the numeracy mathematics ability: The role of abacus learning model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1594(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012041>
- Anugrahana, A. (2019). *Metode Penjumlahan dan Pengurangan dalam Sempoa*. Sanata Dharma University Press.
- Aripen. (2021). *Pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD negeri 12 Kecamatan Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat* [UIN Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7168>
- Aziz, M. S. (2020). Masihkah sempoa menjadi solusi melatih anak berhitung cepat di era 4.0? *Prosiding*, 3(1)(2018).
- Badan Pusat Statistik Kota Bekasi. (2024). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Bekasi*.
- Badan Pusat Statistik Kota Bogor. (2024). *Penduduk Kota Bogor Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*.
- Badan Pusat Statistik Kota Depok. (2024). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Depok*.
- Badan Pusat Statistik Kota Tangerang. (2024). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Tangerang*.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2024). *Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta*.

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4 ed.). SAGE Publications, Inc.
- Dekker, T. den. (2020). *Design Thinking*. Routledge.
- Dewi, N. R., Eliyati, N., Zayanti, D. A., Kresnawati, E. S., & Resti, Y. (2022). Pelatihan sempoa sebagai metode belajar aritmatika bagi guru SD dan madrasah ibtidaiyah di Ineralaya. *Jurnal Pelita Sriwijaya*, 1(1). <https://doi.org/10.51630/jps.v1i1.56>
- Elisabeth Tantiana Ngura. (2022). *Media Buku Cerita Bergambar: Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak*. JEJAK PUSTAKA.
- Enggo, R., & Mahardika, R. (2022). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(1). <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i1.2273>
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. Dalam *Kemendikbud*.
- Hadders-Algra, M. (2020). Interactive media use and early childhood development. *Jornal de Pediatria*, 96(3). <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2019.05.001>
- Harun, A., Razak, M. R. A., Nasir, M. N. F. M., & Ali, A. (2013). Freytag's pyramid: An approach for analyzing the dramatic elements and narrative structure in filem negara Malaysia's first animated cartoon. *Research Gate*, June.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1). <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Hikmah, N. (2020). *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Kaaffah Learning Center.
- Hyndman, S. (2016). *Why Fonts Matter*. Random House.
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan ilustrasi dan warna sebagai stimulus visual dalam konsep 'interaksi ruang belajar' pada sekolah dasar kelas 1–3 di Bali. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Kalmansur, B. C. P., Susanti, E., & ... (2023). Buku cerita interaktif sebagai medium keterampilan motorik halus anak. *Aksara: Jurnal Ilmu ...*, 09(September). <https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023>

- Kelly, L. B., & Kachorsky, D. (2022). Text complexity and picturebooks: Learning from multimodal analysis and children's discussion. *Reading and Writing Quarterly*, 38(1). <https://doi.org/10.1080/10573569.2021.1907636>
- Kemenkes. (2023, Maret 15). *Mengenal Diskalkulia*.
- Khatua, A. B. (2020). *Basic Concept of Abacus: Part -1*. Brahme Publication.
- Kojima, T. (1991). *The Japanese Abacus: Its Use and Theory*. Charles E. Tuttle Company.
- Koljonen, J., Stenros, J., Grove, A. S., Skjonsfjell, A., & Nilsen, E. (2021). *LARP Design*. Landsforeningen Bifrost.
- Kumaat, A. D., & Zulkarnain, A. (2021). The use of Freytag's pyramid structure to adapt "positive body image" book into a motion graphic structure. *IMOVICCON Conference Proceeding*, 2(1). <https://doi.org/10.37312/imoviccon.v2i1.95>
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions* (6 ed.). Cengage Learning.
- Landa, R. (2019). Graphic Design Solutions. Dalam *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Langi, A., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1234>
- Lesmana, G. (2022). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Umsu Press.
- Limanto, D. A., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2015). Perancangan buku pembelajaran interaktif sejarah peringatan hari – hari perjuangan nasional untuk anak usia 6 - 11 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Luha, E. (2023). *Merdeka Belajar Matematika untuk SD/MI Kelas 1-6*. Bhuana Ilmu Populer.
- Maskur, S. (2024). *Psikologi Belajar (Buku Ajar Matakuliah)*. Pt. Indragiri DorCom.
- Pahmi, S., Sugiani, R., Albela, N. J., Kamila, N. H., & Hamidah, N. (2023). Efektivitas penggunaan media smpoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1. *Journal on Mathematics Education Research*, 4(1), 72–86. <https://doi.org/10.17509/j-mer.v4i1.65074>
- Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn. (2010). Dalam *Smithsonian Institution Libraries*. www.sil.si.edu

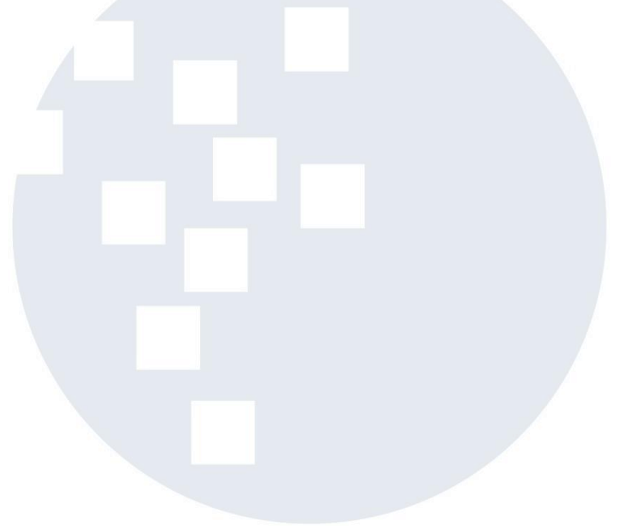
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh media sempoa terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan siswa kelas II MI. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94–102.
<https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.89>
- Priandini, N. O., & Sunaryati, T. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2). <https://journalpedia.com/1/index.php/jpi>
- Rasmitadila. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Insight Mediatama.
- Rianasari, V. F., & Sulistyani, N. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Sanata Dharma University Press.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2020). *Children's Picturebooks Second Edition: The Art of Visual Storytelling*. Hachette UK.
- Salsabila, T. V., & Hasanudin, C. (2023). Faktor penyebab kesulitan berhitung pada pelajaran matematika. *Prosiding*, 1(1).
- Sasi, K. K. (2023). *Perancangan buku cerita interaktif fabel semut dan belalang sebagai upaya meningkatkan nilai moral siswa kelas 1 SD*. Universitas Dinamika.
- Schlichting, M. (2019). Understanding kids, play, and interactive design: How to create games children love. *Understanding Kids, Play, and Interactive Design*.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan ragam profesi sebagai sarana pengembangan minat pelajar usia dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3.
<https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v3i0.881>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sunaryo, D., Hamdan, Syamsudin, Zainuri, A., Suhaemi, & Fatah, P. F. A. (2024). Optimalisasi pelatihan jarimatika matematika di sekolah dasar negeri Purwakarta kota Cilegon. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 3(1), 24–32.
<https://doi.org/10.30656/japesi.v3i1.8854>
- Suryana, D. (2024). *Matematika* (Vol. 1). Dayat Suryana.
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas III*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Taylor & Francis.
- Timothy Samara. (2023). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop* (Third). Rockport Publishers.
- Tobias, C. C., Umali, Z. P. D., Dela Rosa, E. D. C., Gan, M. J. J. J. D., Hembrador, A. J. A., So, P. S. B., & Fernandez, M. P. (2022). Bibliotherapy storybook construction: A creative interpretation based on children's goals, wants, and hindrances. *Sinaya: A Philippine Journal for Senior High School Teachers and Students*, 1(1). <https://doi.org/10.59588/3027-9283.1007>
- Tosho, G. (2021a). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II* (Vol. 1). Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tosho, G. (2021b). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II* (Vol. 2). Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. Dalam *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* (Vol. 1).
- Tursunmurotovich, S. S. (2020). Illustration and the influence of illustrator on children's understanding of fairy tales and works of art in books. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5). <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i5/pr202063>
- Vanderschantz, N., & Daly, N. (2023). The implications of typographic design in bilingual picturebooks for hierarchies. *Journal of Visual Literacy*, 42(1), 48–66. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2023.2168397>
- Wang, C. (2020). A Review of the Effects of Abacus Training on Cognitive Functions and Neural Systems in Humans. Dalam *Frontiers in Neuroscience* (Vol. 14). <https://doi.org/10.3389/fnins.2020.00913>
- Wigan, M. (2007). Basics Illustration 02: Sequential Images. Dalam *Basics Illustration 02: Sequential Images*. <https://doi.org/10.5040/9781350096455>
- Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak penggunaan media sempoa dalam pembelajaran matematika kelas rendah di sekolah dasar. *Mathema Journal*, 4(1), 58. <https://doi.org/10.33365/jm.v4i1.1531>
- Wilkins, A., Smith, K., & Penacchio, O. (2020). The influence of typography on algorithms that predict the speed and comfort of reading. *Vision (Switzerland)*, 4(1). <https://doi.org/10.3390/vision4010018>
- Wulan, D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas I*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Xu, W., Xu, H., & Guo, X. (2022). Modelling design of color graphics books using visual vocabulary based on children's color language preferences.

CMES - Computer Modeling in Engineering and Sciences, 130(2).
<https://doi.org/10.32604/cmes.2022.017824>

Yusuf, V., Ahmad, H. A., & Ratri, D. (2021). Pemetaan konsep, prinsip, mekanisme, dan elemen paper engineering. *Jurnal Sositologi*, 20(2).
<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2021.20.2.6>

Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1846–1851.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA