

DAFTAR PUSTAKA

- Angka Partisipasi Kasar (APK) Anak Yang Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menurut Provinsi, 2025.* (2025). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTQzOSMy/angka-partisipasi-kasar--apk--anak-yang-mengikuti-pendidikan-anak-usia-dini--paud--menurut-provinsi.html>
- Apa Arti Buku? Definisi dan Fungsi Lengkapnya.* (2025). Haqqi Internasional Edukasi Publisher. <https://haqqipublisher.com/apa-arti-buku-definisi-dan-fungsi-lengkapnya/>
- Aprinola, C., Imelda, D., & Rahmat, F. (2025). KOMBINASI WARNA KONTRAS KOMPLEMENTER PADA BUSANA EXOTIC DRAMATIC. *JURNAL PENELITIAN BUSANA & DESAIN*, 5, 74.
- Ardiles, R. (2017). *Bisa Menulis 1 Buku dalam 5 Hari*. CV.Rasi Terbit.
- Avika Septiana Hapsari, Yeni Nuraeni, Syahniah Maulida Fitria, Virna Dhia Ulhaq, & Rizkia Putri Awalina. (2025). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 69–78. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1201>
- Azizah, I., Adawiyah, A. R., & Hasanah, N. (2022). Edukasi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 6, 58. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/PAMAS>
- Boller, S., & Fletcher, Laura. (2020). *Design Thinking for Training and Development*. ASTD DBA the Association for Talent Development.
- Buku Baby Touch and Feel Dapat Melatih Motorik Halus Bayi dengan Board Book Berteksturnya.* (2022). Kompas.Com. <https://buku.kompas.com/read/1312/buku-baby-touch-and-feel-dapat-melatih-motorik-halus-bayi-dengan-board-book-berteksturnya#:~:text=Aktivitas ini tentunya akan sangat,di sini untuk ambil vouchernya.>
- Bunga Dwiyantri Lestari, & Hafzh Lazuardi Darmawan, Salman Alfariy, Lely Siti Laelatul Fajriyah, Azalya Ayunda Lestari, Ajeng Tri Rahayu, Yogi Zen Zakiyatudz Dzihni, Nazwa Maulida Sopandi, Winda Marbun, Syifa Unisa Nurdaiah, Teddy M. (2024). *Komunikasi Multimedia Dalam Kehidupan*. Penerbit Adab.
- Cai, Z. (2022). The High-Scope Curriculum Support for Early Childhood Development –Take Active Learning in Young Children as an Example. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 631, 1419.
- Christopher, C. (2021). Educators' Perspectives Regarding Challenges Implementing the HighScope Curriculum and Support Needed. *Walden Dissertations and Doctoral Studies*, 244

- Costikyan, G. (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Authors and Tampere University Press.
- Dewi, R. K., & Gischa, S. (2023). *Pengertian Warna Primer, Sekunder, dan Tersier*. Kompas.Com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/23/124830569/pengertian-warna-primer-sekunder-dan-tersier>
- Dihni, V. A. (2022). *41% Warga SES A Memiliki Literasi Digital Rendah*. Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Dra. S.R.R.Pudjiati, M. S. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 4-6 tahun* (9th ed.). Informal, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal.
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Journal of Education and Social Analysis*, 2, 113.
- Gde Suryawan a, I Putu Suyasa Ariputra b, I. B. K. S. (2022). MANFAAT PEMBELAJARAN FINGER PAINTING BAGI ANAK USIA DINI. *KUMAROTTAMA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 32. <https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/kumarottama>
- Gilstrap, L. (2024). *The Educational Benefits of Interactive Books for Children Aged 5-10*. Fable Fox Press. <https://fablefoxpress.com/blogs/articles/the-educational-benefits-of-interactive-books-for-children-aged-5-10?srsId=AfmBOoqCepkO7yXaz-SduJy69T2wgYb2mu2NuEIYjDzi9oSJg1OfgcMb>
- GLAS, R., MUKHERJEE, S., ROINE, H.-R., & JAAKKO. (2024). EDITORIAL. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 16, 156.
- Hasanah, L., Alfilail, S. N., Rahmawati, R., Khairunnisa, A., & Munawaroh, S. (2024). Ragam Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 19317.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King Publishing Ltd.
- Holtzschue, L. (2016). *Understanding Color, An Introduction for Designers* (5th ed.). John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Hurotul, W., & Aini. (2024). ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN PADA PENGGUNAAN OJEK ONLINE DAN OJEK KONVENSIIONAL DI KABUPATEN BANYUWANGI. *JURNAL MANAJEMEN DAN AKUNTANSI*, 12, 16.
- Hutami, E. P., Hasis, P. K., & Lutfiah, I. L. (2023). KREATIVITAS DAN IMAJINASI ANAK DENGAN BERMAIN PLAY BOARD. *Jurnal Panrita*, 4. <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/panrita>
- Ifyati, N., Iswatiningsih, D., & Yuliati, S. (2025). COOKING CLASS SEBAGAI

MEDIA INOVATIF DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BAHASA RESEPTIF DAN EKSPRESIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, 155–157.

Irwanto, P. D. (2006). *Focused group discussion (FGD): sebuah pengantar praktis* (1st ed.). Yayasan Obor Indonesia.

Iswanto, Y., Amiruddin, N., & Sya'bani, M. A. Y. (2022). *Penerapan Media Audio Book Berbasis Tajwid Untuk Siswa Slow Learner Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 2 Gresik*. 316.

Jesse, A., Bramantya, & Pratama, R. (2015). *Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun*.

Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Institut Seni Indonesia Denpasar*, 1, 110. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw%0A>

Li, H. (2022). Self-Identity Development for Young Children in the High Scope Curriculum-Based on a Case Study of J Kindergarten in Shenyang. *Applied & Educational Psychology*, 3, 55. <https://doi.org/10.23977/appep.2022.030410>

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*. 3.

Macam-Macam Metode Pembelajaran PAUD: Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangan. (2024). UNESA. <https://paud.fip.unesa.ac.id/post/macam-macam-metode-pembelajaran-paud-pengertian-kelebihan-dan-kekurangan>

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective A Theoretical & Contextual Perspective*. Bloomsbury Academic.

Manik, B., Umam, W. K., Irawan, F., Veronica, M., Misnawati, Nurachmana, A., & Christy, N. A. (2023). Taman Baca dan Belajar “Ransel Buku” Sebagai Aksi Nyata Menumbuhkan Kecintaan Anak Pada Buku dan Kegiatan Literasi. *Journal of Student Research (JSR)*, 1, 150.

Matewa, J. (2025). *The Essential Parts of a Book: A Complete Breakdown*. <https://spines.com/the-essential-parts-of-a-book/#:~:text=Terletak di bagian belakang buku,Mengorganisir informasi untuk memudahkan akses>

Matutu, W. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PLAND DO REVIEW TERHADAP KEMAMPUAN SAINS PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK TUNAS KASIH MAKASSAR*. 5.

Miftahur, R., & Hidayat, M. T. (2022). The Effectiveness of Media Games Books and Big Books on the Learning Outcomes of Indonesia Language for Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6, 341. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51216>

Monika Nurlaela, S. M. U. (2022). *PENERAPAN MODEL HIGH SCOPE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA*

DINI. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 03.

Mulyadi, I. (2011). *Melakukan Segmentasi dengan Demografi*. Marketing.Co.Id. <https://marketing.co.id/demografi-segmen-menengah-atas/#:~:text=Untuk SES A%2C Frontier menentukan,%2C8 juta%2C dan seterusnya>

Munawir, A. R., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9, 64.

Nashikhin, M. K. (2023). THE EFFECT OF LEARNING VOCABULARY IN ACQUISITION AND DESCRIPTIVE TEXT THROUGH HIDDEN OBJECT GAMES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *RETAIN (Research on English Language Teaching in Indonesia)*, 11, 53.

Ningrum, I. L., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). PENGARUH MEDIA LIFT THE FLAP BOOK TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9, 20.

Noer, K. U. (2022). *Partisipasi Publik: Model, Pendekatan, dan Praksis*.

Nur, N. R., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 23.

Nurhaedah, & Amal, A. (2017). *Model Pembelajaran High/Scope dalam Menumbuh Kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. 472.

Our Approach HighScope's fundamental approach is an active model of learning with five key ingredients: (n.d.). High Scope Indonesia. Retrieved January 13, 2026, from <https://highscope.org/our-approach/>

Pratama, Y. P., Prastiwinarti, W., Ahmad, L., & Mahmuda, dan Z. S. (2023). Perancangan Aplikasi Konversi RGB CMYK berbasis Python. *JOURNAL OF APPLIED ELECTRICAL ENGINEERING*, 102.

Putri, S. A., D, N. A., Khadijah, U. L. S., Rodiah, S., Samson, Rukmana, E. N., & Khoerunnisa, L. (2023). Kegiatan Preservasi Bahan Pustaka di Perpustakaan IKOPIN University. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 4, 9.

Rahayu, N., H, S. P., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Priyanti, N. (2023). Model Pembelajaran High Scope Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 62. <http://jurnaledukasia.org/>

Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Priyanti, N. (2023). *Model Pembelajaran High Scope Pendidikan Anak Usia Dini*. 62.

Rahmawati, C., & Asidigisianti Surya Patria, S.T., M. P. (2018). PERANCANGAN FLAP BOOK SEBAGAI SARANA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN. *Jurnal Seni Rupa*, 6, 817.

- Ratmono, D. (2021). Pelestarian Terbitan Berkala Koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dengan Metode Penjilidan “Malaysia.” *Journal Pustakawan*, 28, 17.
- Reed, B. (2023). *10 Benefits of Reading Interactive Children’s Books*. Big Heart Toys. <https://bighearttoys.com/blogs/autism/benefits-of-interactive-childrens-books?srltid=AfmBOoplCu-hg9p8PgXZu3W8f6HfQcinnGBmmTxyLvkgAgZrfLaYbd9M>
- Replayability in Game Design*. (2021). SpaceDraft. <https://spacedraft.com/help-center/game-design-replayability-in-game-design-html>
- Rohmah, N., Fahridatun, U., & Nisak, H. (2019). Esensi Model Pembelajaran High/Scope dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 1, 16.
- Rosiyannah, Yufiarti, S. M. M. (2021). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4- 6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 942. 10.31004/obsesi.v5i1.758
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Salmaa. (2021a). *Pengertian dan Cara Membuat Audiobook*. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-audiobook/>
- Salmaa. (2021b). *Tipografi: Pengertian, Sejarah, hingga Jenis-Jenisnya*. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/tipografi/>
- Samara, T. (2023). *Making and Breaking the Grid*.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design* (3rd ed.). CRC Press Taylor & Francis Group.
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8, 43.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020*, 217.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Din. *Prosiding PKM-CSR*, 3, 831.
- Suciadi, A., & Pinasthika, L. T. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Edukasi 3 Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih, dan Tolong untuk Siswa TK Negeri di Jabodetabek. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 3, 45.
- Sumianto. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4, 1448. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Triana, N., & , Amra Ariyani, & L. S. (2023). The Implementation of the Hidden Object Interactive Game Using Powerpoint in Improving Students' Vocabulary Mastery. *Journal of Education and Learning Innovation*, 3, 360. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2029%0D>
- Valeanu, A. (2024). *Grid-Based Design Theory*. Designmodo. <https://designmodo.com/grid-design-theory/>
- Vera Jenny Basiroen, I Nyoman Agus Suarya Putra, Loso J. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (E. Rianty (Ed.)). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Wanli, L. O., & Zulminiati2. (2023). Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Membuat Onde-Onde terhadap Keterampilan Proses Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 5715.
- What is Color?* (2025). Pantone. https://www.pantone.com/articles/color-fundamentals/what-is-color?srltid=AfmBOop20_x5F51ZWjnPqmvqec0m0TZxDvh54ZBntTA2NyO33J7iEEemN
- Wiltshire, M. (2019). *Understanding the HighScope Approach Early Years Education in Practice* (2nd ed.). Routledge Taylor & Francis Group.
- Yunistian Dwi, I. W. (2023). *Perancangan Buku Interaktif (Pull-Tab Book) Sebagai Media Pengenalan Huruf Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun*. 4.
- Yusuf, V., Ahmad, H. A., & Ratri, D. (2021). PEMETAAN KONSEP, PRINSIP, MEKANISME, DAN ELEMEN PAPER ENGINEERING. *Jurnal Sositologi*, 20, 4.
- Zakiah, Harnum, T. S., & Vinayastri, A. (2025). Early Childhood Teachers' Perceptions at "Rumah Bermain Ku" Regarding Digital Books and Printed Books as Learning Media. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 474.