

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Azmi, Iswan, & Lailatul. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca di Sekolah Dasar: Tinjauan dari Perspektif Siswa dan Guru*. www.perpusnas.go.id
- Aisyah, L. R. C. H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*.
- Amahorosea, R. (2022). Pembacaan Dzikir Pagi Pada SDIT Al Amin Kapuas Sebagai Bentuk Pembiasaan Adab Yang Baik (Living Qur'an). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(6), 2221. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i6.1389>
- Annisa Fitri. (2020). *HUBUNGAN PEMAHAMAN DZIKIR PAGI PETANG DENGAN PENGENDALIAN EMOSI REMAJA PUTRI DI SMP IT IMAM ASY-SYAFI' I 2 PEKANBARU*.
- Atika Wirdasari, Nurlinda, & Rahma Septiana. (2025). MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN WARNA. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 1).
- Bambang Trimansyah. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*.
- Didit Widiatmoko Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
- Dria Setiautami. (2011). *Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak*.
- Dwi Engel, & Nazwa Zakiatu Salma. (2024). *TINJAUAN LITERATUR: MANFAAT DZIKIR DALAM REGULASI EMOSI*.
- Dwima Nurhermaya, A., & Fatma Nabilla, R. (2024). EFEKTIVITAS DZIKIR DALAM MENGURANGI STRES PADA REMAJA. In *Jurnal Kesehatan dan Teknologi Medis (JKTM)* (Vol. 06, Issue 03).
- Eko Prasetyo, M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif "Let's Play Hide and Seek" Untuk Anak Berusia 3+ (Issue 2)*.
- Elmuhriani, W., Fithri, W., Saputra, E., Mahmud Yunus Lubuk Lintah, J., Padang, K., & Barat, S. (2022). *KETELADANAN IBU DALAM AL-QUR'AN; ANALISIS TERHADAP PENAFSIRAN IBN KATSIR*.
- Felix Siau. (2017). *Art Of Dakwah*.
- Fitriyani, H., & Wahab, T. (2019). *PERANCANGAN BOARD GAME PAWUKON PADA PENANGGALAN JAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA*.
- Ganea, P. A., Ma, L., & DeLoache, J. S. (2011). Young children's learning and transfer of biological information from picture books to real animals. *Child Development*, 82(5), 1421–1433. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2011.01612.x>
- Hamim, M. I. H., R. Z., & S. R. (2021). *Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. EProceedings of Art and Design*.
- Hutton, J. S., Horowitz-Kraus, T., Mendelsohn, A. L., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2015). Home Reading Environment and Brain Activation in Preschool Children Listening to Stories. *Pediatrics*, 136(3), 466–478. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-0359>
- John Santrock. (2010). *Life-Span Development*.
- Julaiha, S., Afia, S., & Rukayah, I. (2024). Evaluasi dan Assesmen Pembiasaan Dzikir Pagi dalam Penguatan Nilai Spiritual Pada Anak Usia Dini di RA Ishlahul Ummah. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(2), 87–96. <https://doi.org/10.21462/educasia.v9i2.258>
- Komang Suparmini, I. G. S. I. M. A. W. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Lasri Kamilah, & Dimas Aditya. (2018). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGHADAPI EMOSI ANAK USIA DINI BAGI ORANGTUA MUDA YANG BEKERJA*. <https://jurnal.ugm.ac.id/populasi/article/viewFile/11710/8668>
- Maharani, & Apsari. (2020). *Prosiding SNADES 2020-Optimisme Desain Untuk Pembangunan Negeri MENINGKATKAN KUALITAS MELALUI PERAN KOMUNITAS: Penerapan Participatory Design pada Museum Musik Indonesia*.
- Matulka. (2008). *A Picture Book Primer*.

- Mesiyana. (2022). *SKRIPSI PENGGUNAAN METODE PEMBIASAAN DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN UMMUL QURO KECAMATAN TRIMURJO KABUPATEN LAMPUNG TENGAH*.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1).
<https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nugroho, & Taufiq Wahab. (2020). *Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa sebagai Media Edukasi Melalui Komik*.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Ruyattman, M. , W. H. D. , & Z. A. (2013). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secar Digital*. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Sadat, M. A., Sapri, S., & Fithriani, R. (2024). IMPLEMENTASI PRAKTEK DZIKIR: PERSEPSI ANAK TERHADAP DAMPAKNYA PADA KETENANGAN JIWA DAN KONSENTRASI BELAJAR. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 61.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.20382>
- Steven Bradley. (2011, June 6). *4 Types of Grids And When Each Works Best*.
- Surianto Rustan. (2020). *Layout*.
- Susila, F. C., Hukum, A. B., & Negara, A. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. In *Online Administrative Law & Governance Journal* (Vol. 2).
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283.
<https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Yulia, S., Siswanto, R. A., & Gumilar, G. (2021). *PERANCANGAN REBRANDING DAN MEDIA PROMOSI UMKM ROYAL STICKER BOJONEGORO*.