

DAFTAR PUSTAKA

Bradley, Steven. (Februari, 2011). 3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern. Diunduh 23 Februari 2020 dari <https://vansedesign.com/web-design/3-design-layouts/>

Surjono, Herman. (April, 2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. Diunduh 25 Februari 2020 dari <file:///C:/Users/RADEON/Downloads/MultimediaPembelajaran2017-Cetak-smSC.pdf>

Wibawanto, Wandah. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Diunduh 25 Februari 2020 dari https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+interaktif&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiQro3N3_HqAhXEYysKHZFQBukQ6AEwA3oECAQQAg#v=onepage&q=media%20interaktif&f=false

Kustiawan, Usep. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Diunduh 25 Februari 2020 dari <https://books.google.co.id/books?id=gpYqDwAAQBAJ&pg=PA132&dq=media+interaktif+anak+anak&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwipy6jg4PHqAhWHgUsFHeNFAGoQ6AEwAnoECAYQA#v=onepage&q=media%20interaktif%20anak%20anak&f=false>

Cahyati. (November, 2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. Diunduh 25 Februari 2020 dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/11339>

Hartanti, Niken. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis 3d. Diunduh 25 Februari 2020 dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/26390/Media-pembelajaran-interaktif-untuk-pendidikan-anak-usia-dini-paud-berbasis-3d>

Ta' yinul, Muhammad. (2018). Perancangan Media Interaktif Dan Game Untuk Kompetensi Mengelompokkan Di Paud. Diunduh 26 Februari 2020 dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel585140A7E744A9BAD75DE5AD6013742D.pdf>

Taswadi. Menafsirkan Perkembangan Anak Melalui Gambar. Diunduh 27 Februari 2020 dari http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/196501111994121-TASWADI/lusi.jurnal.pdf