

## DAFTAR PUSTAKA

- Darna. 2018. Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas I SDN 020 Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Diambil dari: <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/5067/4758>. (7 Mei 2018)
- Firmantoro, Kiki, Anton, dan Esron Rikardo Nainggolan. 2016. Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Diambil dari: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/viewFile/309/250>. (7 Mei 2018)
- Hadi, A. F. 2018. Analisa Ketangkapan Daya Ingat Anak Dengan Menggunakan Game Edukasi Non Player Character “ANI!” Berbasis Android. Diambil dari: <http://lppm.upiypk.ac.id/ojs3/index.php/PSIKOLOGI/article/download/36/14>. (7 Mei 2018)
- Khumaidi, Ali dan Hudzaifah Al Jihad. 2018. Pengembangan Aplikasi Laporan Siaga Berbasis Mobile Dan Arduino Uno Pada Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat. Diambil dari: <https://jurnal.teknikunkris.ac.id/index.php/SEMNASSTEK/article/download/116/113>. (21 Juli 2018)
- Martini, Elly Mufida, dan Jovi Meitry. 2018. Aplikasi Parenting Untuk Makanan Sehat Bayi Berbasis Android. Diambil dari: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/jitk/article/download/694/428>. (7 Mei 2018)
- Mukti, I. S. A, Arie S. M. Lumenta, dan Brave A. Sugiarto. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android. Diambil dari: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/viewFile/10772/10359>. (7 Mei 2018)
- Muthmainah, F. dan Mahrus A. (2018). PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL: BERMAIN LEMPUNG. Diambil dari: <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/discovery/article/download/241/236>. (14 September 2018)