

DAFTAR PUSTAKA

- Anas dan Alkriencie, Irwanto. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung : Pusaka Setia.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aqib. Zainal, (2012) *Pendidikan Karakter di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*, Bandung: Yrama Widya.
- Squire, K., & Barab, S. (2004). Replaying history engaging urban underserved students in learning world history through computer simulation games. In *Proceedings of the 6th International conference on learning sciences*, Santa Monica, CA
- Bertrand, Jane (2017), *Best Start Expert Panel on Early Learning*, A framework for Ontario early childhood settings. Ontario College of Teachers – Publications: Ethical Standards for the Teaching.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedy Izham, 2012. “Cara cepat belajar Adobe Flash”, Ilmu Komputer.com., Malang.
- Elizabeth, Hurlock. (1998). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Fauriatun Helmiyah, Cici Hardianti. (2017). Perancangan Media Interaktif Kumpulan Doa Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer* Volume 2, Nomor 2
- Hamid, Sanusi. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia Lanjutan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Heinich, Molenda and Russel (1993). *Instructional Media*. Macmillan Publishing Company.
- Heinich (1993). The effects of using interactive computer laboratory simulations in college chemistry courses. *Dissertation Abstracts International*, 43(7), 2300B. (Pro-Quest No. AAT 8228783)
- Heri Gunawan, (2012) *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta.

- Inayah, Syati'ul (2016) *Psikologi Perkembangan Bayi & Anak*” Skripsi. Jurusan Psikologi Universitas 17 Agustus Surabaya
- Kartono, Kartini. 2002. *Psikologi Umum*. Bandung : Sinar Baru Algies Indonesia
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K.. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper and Row Publisher
- Kementrian pendidikan nasional (2011), *Paduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan,
- Kiki, dkk (2016). *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Techno Nusa Mandiri* Vol. XIII, No. 2 September 2016 14. ISSN 1978-2136
- Lap-Kei Lee, Cheuk-Him Chau, Chun-Hin Chau, Chun-Tim Ng, Jun-Hao Hu, Chun-Yin Wong, Lap-Chung Yu, Nga-In Wu (2017), Improving the Experience of Teaching and Learning Kindergarten-level English Vocabulary Using Augmented Reality, *International Journal of Innovation and Learning* ISSN online: 1741-8089 ISSN print: 1471-8197
- Leinonen, Jonna and Sara Sintonen (2014). Productive Participation - Children as Active Media Producers in Kindergarten. *Nordic Journal of Digital Literacy 03/2014 volum 09*
- Lee.W.W. & Owen. D.L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed). San Francisco: Pfeiffer.
- Lickona. Thomas, (2015) *Character Matters; Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Penting Lainnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lickona. Thomas, (2015). *Educating for Character; Mendidik untuk Membentuk Karakter*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Marjorie. J. K, Anne, K. Soderman dan Alice (2017). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. Jakarta : Kencana
- Madcoms, 2013. *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP – MySQL*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mansur Muslich, (2013) *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muchlas Samani & Harianto (2011), *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nasih Ulwan, (2007) *Pendidikan Anak dalam Islam*, Terjemahan Jamaludin Miri, Cet. III, Jakarta: Pustaka Amani.
- Nurul Zuriah. (2011). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Prerspektif perubahan*. Jakarta: PT Bumi aksara. Santrock, J.W. *Child Development (Perkembangan Anak)*. Penerjemah: Mila Rahmawati. Jakarta: Erlangga.
- Sawsan Nusir, Izzat Alsmadi, Mohammed Al-Kabi & Fatima Sharadgah (2013). Studying the Impact of Using Multimedia Interactive Programs on Children's Ability to Learn Basic Math Skills. *Department of Computer Information Systems, Yarmouk University, Irbid, Jordan E-Learning and Digital Media Volume 10, Number 3, 2013* www.wwords.co.uk/ELEA
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2008). *Human Development* (terjemahan A. K. Anwar). Jakarta: Prenada Media Group
- Prastowo. Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Philips, R. (1997). *A practical guide for educational applications*. London: Kogan
- Efi, Rochmatika (2015) *Aplikasi Media Pembelajaran Origami Berbasis Flash Menggunakan Adobe Flash CS5*. S2 thesis, U N Y.
- Rudi Susilana.Cepi Riyana.,2009. *Media Pembelajaran*. Bandung:CV WacanaPrima.
- Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Diknas.
- Salahudin, A dan Alkriencihie (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sadiman Arif S. Dkk. 2014) *Media Pendidian Pengertian Pengembangan danManfaatya*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja GrafindoPersada
- Sharon, E., Smaldino, Deborah Lowter dan James, D. Russel. (2012). *Instructiaonal Technology dan Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untukBelajar)*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- UNESCO. (2007). *Strong Foundations for Gender Equality in Early Childhood Care and Education-Advocacy Brief*. UNESCO.