

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Ardini, P.A., & Lestarinigrum, A.(2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Teori Kajian Dan Praktik)*. Nganjuk: Penerbit Adjie Media Nusantara

Iskandar, M Syahril. (2007). *Aplikasi Periklanan Menggunakan CorelDraw X3*. Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo

Sumaji, M.A. (2008). *125 Masalah Thaharah*. Jakarta: Penerbit Tiga Serangkai

Shimp, Terence A. (2003). *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta : Erlangga

Za'tari, A. (2019). *Fikih Ibadah Mazhab Syafi'i*. Jakarta: Pustaka Al – Kautsar

Sumber Artikel

Adieb, Maulana. (2020, 30 November). Pahami Konsumen dengan Terapkan Konsep Consumer Insight. Diakses dari <https://glints.com/id/lowongan/consumer-insight/#.YMDIj2kxc0E>

Al Farid, Abdurrahman. (2019, 10 Juli). Taman Superhero. Diakses dari <https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/10/taman-superhero>

Al-Atsari, Abu Isma'il Muslim. (2016). Memahami Pengertian Anak Usia Dini dan Karakteristiknya. Diakses dari <https://almanhaj.or.id/7568-tidak-membersihkan-diri-dari-air-kencing-sebab-siksa-kubur.html>

Anissa. (2008, 23 Desember). Warna-warni Pengaruhi Mood Anak. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2008/12/23/16414369/warna-warni.pengaruhi.mood.anak>

Asfihan, Akbar. (2021, 15 Januari). Layout Adalah : Prinsip, Tujuan dan Manfaat Layout. Diakses dari <https://adalah.co.id/layout/>

Cantika, Yetin Dwi. (2020, 20 Oktober). Pengertian Thaharah (Bersuci) Menurut Imam Madzhab. Diakses dari <https://sabyan.org/pengertian-thaharah-bersuci-menurut-imam-madzhab/>

Cahyana, Ade. (2021, 22 Januari). Benarkah 'Si Oyen' Suka Mencari Masalah? Yuk Simak 5 Fakta Kucing Oranye Imut Ini. Diakses dari <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/belia/pr-121314902/benarkah-si-oyen-suka-mencari-masalah-yuk-simak-5-fakta-kucing-oranye-imut-ini>

Harismi, Asni. (2020, 16 Agustus). Memahami Pengertian Anak Usia Dini Dan Karakteristiknya. Diakses dari <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-anak-usia-dini-dan-karakteristiknya/amp>

Hewanee. (2021, 6 Juli). Anjing Corgi. Diakses dari <https://hewanee.com/anjing.corgi/>

Heri. (2017, 14 Januari). 13 Arti Warna dan Psikologi Warna, Terlengkap! (Merah, Ungu, Kuning, Hijau, Coklat, Biru dll). Diakses dari <https://salamadian.com/arti-warna/>

Ismi, Trias. (2020, 28 November). Mengapa Pemilihan Warna untuk Desain Begitu Penting? Cari Tahu Jawabannya di Sini. Diakses dari <https://glints.com/id/lowongan/pemilihan-warna-untuk-desain/#.YMDam2kxc0F>

Kurniawan, Andre. (2019, 19 Februari). Kuesioner adalah Instrumen untuk Mengumpulkan Data, Ketahui Jenis dan Kelebihannya. Diakses dari <https://www.merdeka.com/jabar/kuesioner-adalah-instrumen-untuk-mengumpulkan-data-ketahui-jenis-dan-kelebihannya> kln.html

Putri, Arum Sutrisni. (2020). Wawancara : Pengertian dan Tahapan. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/27/100000369/wawancara--pengertian-dan-tahapan>

Setyawan, Sigit. (2014, 1 Oktober). Eksposisi, Argumentasi, Deskripsi, Narasi, dan Tipe Teks Dalam Bahasa Indonesia. Diakses dari https://kompasiana.com/sigit_s/54f456387455139d2b6c88f1/eksposisi-argumentasi-deskripsi-narasi-dan-tipe-teks-dalam-bahasa-indonesia

Tuasikal, Muhammad Abduh. (2019, 4 September). Safinatun Najah: Cara Menghilangkan Najis. Diakses dari <https://rumaysho.com/21366-safinatun-najah-cara-menghilangkan-najis.html>

Thabroni, Gamal. (2020). Gambar Ilustrasi – Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh. Diakses dari <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>

Tim English biMBA2. (2017, 12 April). Siapa Penemu Flashcard?

Diakses dari <https://www.english.bimba-aiueo.com/siapa-penemu-flashcard/>