

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2016. *Pengantar Pendidikan Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrul, Nurmahyuni. 2020. The Effect of Audio Visual Media on Students Reading Comprehension. . *Jurnal Joepallt*, 8(1).
- Bers, M. U. 2017. *Coding as a playground: Programming and Computational Thinking in the Early Childhood Classroom*. Routledge.
- Bers, M.U. 2016. *Coding in the Playground: Young children, robots and kittens*. DevTech research group. Tufts University.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Ni Kadek Risna, I Dewa Kade Tastra, dan Ketut Pudjawan. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali untuk Siswa Kelas III. *Jurnal Edutech*.
- Farida, Rahim. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fatimah, A. 2017. *Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Rakyat Soppeng dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Siswa Kelas VIII SMP N 4 Liliraja Kabupaten Soppeng*. Makassar : Universitas Negeri Makasar.
- Hadini, Nining. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 6 (1).
- Jaliusril, Rayandra Asyhar, Hary Soedarto Harjono. 2012. Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Lari Pendek untuk Siswa SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*.
- Jumasa, M. Ahmad, Herman Dwi Surjono. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pembelajaran Teks Recount di MTsN II Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.

- Maylaningrum, Tia. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember TP. 2017/2018*. Jember : Universitas Jember.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Praswoto, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Helen. 2022. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SDN Romang Rapoa*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sari, Citra Pratama. 2018. Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Yogyakarta: UNY.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Strawhacker, A., Lee, M., Caine, C., & Bers, M. 2015. *ScratchJr Demo: A coding language for Kindergarten dalam Proceedings of the 14th International Conference on Interaction Design and Children (pp. 414-417)*. ACM.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Simulasi & Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Syafrida, dkk. 2019. Feasibility of Audio Visual Media for Literacy Activities of Students of Grade V in Public Elementary School 067241 Medan Denai. . *BirLE-Journal*, 2(2).
- Syafril, Zelhendri Zein. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok :Kencana.

Taufina. 2016. *Mozaik Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Angkasa.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

www.spssindonesia.com