

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2016). *Pendidikan anak usia dini: Panduan praktis bagi ibu dan guru*. Alfabeta.
- Ardiansyah, A. (2018). Pengembangan media PowerPoint berdasarkan teori kognitif untuk mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 121.
- Barus, I. R. G., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris studi kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor. Dalam *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)* (hlm. 589–596). Program Pendidikan Vokasi Universitas Halu Oleo (UHO).
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (3rd ed.). Pearson.
- Burnett, A. J., Enyeart Smith, T. M., & Wessel, M. T. (2016). Use of the social cognitive theory to frame university students' perceptions of cheating. *Journal of Academic Ethics*, 14(1), 49–69. <https://doi.org/10.1007/s10805-015-9252-4>
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (4th ed.). National Association for the Education of Young Children.
- Dionysios, M. (2020). Digital games in primary education. *Intech*, 14.
- Essa, E. L. (2022). *Introduction to early childhood education* (8th ed.). Cengage Learning.
- Fadillah, M. (2012). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik*. Ar-ruz Media.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 82.
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early childhood: Attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(4), 165–184.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *AREA-D. American Education*.
- Handayani, G. A. P. M. (2024). *Pengembangan multimedia Powerpoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di Tk Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024*. (Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/20025/>
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan kemampuan kecerdasan visual melalui aplikasi Paint. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 109–116.
- Heckman, J. J. (2019). *The economics of human potential*. University of Chicago Press.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi Indonesia). Erlangga.
- Indrawan, I., & Wijoyo, H. (2020). *Pendidikan anak pra sekolah*. CV. Pena Persada.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir desain slide presentasi dan multimedia pembelajaran berbasis PowerPoint*. Deepublish.
- Kembuan, O., Suwaryaningrat, N. D. E., & Liow, M. C. N. (2019). Perancangan dan implementasi aplikasi permainan edukatif bagi siswa PAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 152.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (Peraturan Menteri Nomor 137).
- Khadijah. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Lee, L. (2015). Digital media and young children's learning: A case study of using iPads in American Preschools. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(12).
- Mansur. (2019). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- McClure, E. R., Berson, E. N., & Bricker, H. (2017). *STEM starts early: Grounding science, technology, engineering, and math education in early childhood*. Joan Ganz Cooney Center.

- Meo, V., Meka, M., & Oka, G. P. A. (2022). Pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis Microsoft Power Point untuk aspek kognitif berpikir simbolik mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 144–156.
- Morrison, G. S. (2018). *Early childhood education today* (14th ed.). Pearson.
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2014). *Pengembangan kecerdasan majemuk*. Universitas Terbuka.
- Ningsih, M. J. (2022). *Implementasi pengenalan huruf dalam membaca dan menulis anak usia dini melalui sentra persiapan di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Riski, H., Rusdinal, R., & Gistituti, N. (2021). Kepemimpinan kepala sekolah di sekolah menengah pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3531–3537. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.944>
- Risnita, R., Muhajirin, & Asrulla. (2024). Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Rochmah, S. (2019). *Pengembangan bahasa dalam mengenal huruf melalui media kartu huruf pada anak kelompok B2 Roudotul Athfal (RA) Al Min II Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sanjaya, W. (2020). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

- Sari, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media permainan kartu kata bergambar berbasis Power Point meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 58–66.
- Saudale, M., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). Metode game edukasi berbasis Power Point interaktif dalam pengembangan bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(3), 466–47.
- Saudale, M. (2023). *Pengembangan media game edukasi berbasis Power Point interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik Paud Talaitan Anah*. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Setiani, A. Berdiferensiasi terhadap hasil belajar murid kelas X pada materi Arthropoda. *De\_Journal (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 90–96.
- Snow, C. E., & Van Hemel, S. B. (Eds.). (2008). *Early childhood assessment: Why, what, and how*. National Academies Press.
- Soetjningsih. (2021). *Tumbuh kembang anak*. EGC.
- Soesilo, T. D., Kurniawan, M., Rahardjo, M. M., Wijayaningsih, L., & Widiastuti, A. A. (2018). *Konsep dasar perkembangan anak usia dini*. Satya Wacana University Press.
- Subhan, M. (2023). Penggunaan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut pada tema 3 subtema kelas V SDN 04 Koto Baru. *Journal Education and Counseling*, 3(1), 171–181.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Sujarwo, & Herwin. (2023). Parental involvement and student achievement: A meta-analysis of publications in the Scopus Database. *International Journal of Instruction*, 16(2), 119.
- Sumarso. (2019). *Pembimbing guru membuat kuis online Kahoot dengan Combro*. CV Budi Utama.
- Supena, A., & Muawwanah, U. (2021). Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran membaca anak disleksia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 98–104.
- Suryana, D. (2021). *Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Kencana.

- Suryana, D., & Novi. (2019). Thematic pop-up book based of learning media early childhood language development. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 120–135.
- Suyadi. (2020). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai pembelajaran mata pelajaran dasar listrik dan elektronik. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 80.
- Ukar, K., & Purnama, B. (2017). *36 jam belajar komputer Microsoft Office Home & Bussiness*. PT. Alex Media Komputindo.
- Widjayatri, R. D. (2019). *Buku petunjuk panduan membuat kuis online Kahoot*. Universitas Pendidikan Indonesia.