

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, G. (2019). Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45-55.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Angraeni, D. P. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. JakRT: Rieka Cipta.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2).
<https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194-201.
- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2021). The use of a ClassPoint tool for student engagement during online lesson. In *Proceedings of the Asian Conference on Education*.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). *Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149-157.
- Fadhilah, N. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab. Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Fikri, H. & Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Filtri, H. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169-178.
- Hasibuan, S. C., Armayani, D., Simatupang, O. F., & Sari, J. (2021). Toilet Training Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun (Upaya Pembentukan Kemandirian di RA Nurul Islam). *AUD Cendekia*, 1(3), 174-187.
- Huda, A. & Noper Ardi. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: Penerbit UNP Press.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Indrawan, I., Hadion Wijoyo, I Made Arsa Wiguna & Edi Wardani. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Banyumas Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik:(Konsep Dan Aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika.
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128-139.
- Kebudayaan, K. P. (2018). Tokoh dan penemuan: buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema 3 untuk siswa SD/MI kelas VI.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Mahtarami, A., & Ifansyah, M. N. (2015, July). Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 1).
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12).

- Munir. 2013. *Multimedia konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42-49.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5–6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis *game* edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141-151.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pohan, J. E. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan. *PT. Raja Grafindo Persada*.
- Pratama, R. A. (2022). *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC*. PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85-94.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212-217
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2). <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan

- Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259-271.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat *game* edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- Runtukahu, T., & Kandou, S. (2014). Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar. *Yogyakarta: Ar-ruzz media*.
- Santoso, T. N. B. (2021). Pengembangan Media *Game* Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Ecodynamika*, 4(1).
- Sofyan H. 2018. *Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika.
- Sufa, F. F. (2022). *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. Unisri Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press*.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan anak usia dini teori (Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak)*. Prenada Media.
- Suryana, D., & Rizka, N. (2019). *Manajemen pendidikan anak usia dini : berbasis akreditasi lembaga / Dadan Suryana, Nelti Rizka*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798.

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). Model Penelitian Pengembangan Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Turrahmi, N., Yahya, F., & Erfan, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran video berbasis microsoft office power point pada materi objek IPA dan pengamatannya untuk SMP kelas VII. *QUARK: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 1-10.
- Utami, I. O., Wulan, S., & Hapidin, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Engklek Maritim untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Maritim Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2400-2412.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibawanto, W. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES
- Widyaiswara, M. (2016). *Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Widyastuti, R & Listia S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer*. 22(1). 95-100.
- Wirdalena, S. Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Berbasis Pendekatan Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7242-7252.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017, June). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.