

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., et al. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3). 1501-1513.
- Amini, Y., & Ipah., S. (2016). Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *E-Journal EPI*. 3(2).222-230.
- Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110-124.
- Arnada, Z., E., et al. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*. 1(5). 393-400.
- Ayu, N., K & I.B. Surya, M. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(2). 194-201.
- Cahyadi, Rahmat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*. 3(1).
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87.
- Diningsih, A., & Naniek Sulistya Wardani. (2021). Pengembangan *Game* Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.3(2). 539-548
- Faridah, N. (2021). Implementasi Teknik Modeling untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun. *JURNAL LENTERA ANAK*, 2(02).
- Fatmawati, dkk. (2021). *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fauzi, A., et al. (2021). Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Dan Siswi Smp Bina Mulia. *Jurnal Abdi Masyarakat*. 2(2). 24-32.
- Fikri, H., & Ade S., M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Hewi, La. (2020). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari. *Jurnal Paudia*. 9(1), 72-82.
- Hidayati, Sri. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Kanaka Media
- Indrawan, I. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa tengah: Pena Persada.
- Indriyani, I., et al. (2022). Pemanfaaaatan Microsoft PowerPoint dalam Membuat E-book untuk Mendukung Pembelajaran di Era 5.0. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*. 1(2). 89-96.
- Jamilah, N., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan. *Jurnal Paud Emas*, 1(1), 1-9.
- Juanda, Anda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu Teori & Praktik Pembelajaran Teatik Terpadu Beorientasi Landasan Filosofis Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon: CV Confident.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kobi, M. A., Koniyo, M. H., & Yusuf, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 1-9.
- Kushernanda, N. R., Pratitis, N. T., & Arifiana, I. Y. (2023). Perilaku Prosocial Remaja: Bagaimana Peran Kelekatan Orangtua? *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 16(1), 32-40.
- Lestari, R. (2013). Keluarga: Tempat Proses Belajar Perilaku Prosocial. *Prosiding Seminar Nasional Parenting 2013*, 61–73. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/3992?show=full>
- Lestari, A. T., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2020). Pengembangan media storybook pic-pop berbasis budaya lokal Palembang untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 91-102.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. 14(1). 1-12.

- Masfingatin, T. (2013). Proses berpikir siswa sekolah menengah pertama dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari adversity quotient. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 2(1).
- Megawati, E & Herdiyanto, Y. K. (2016). Hubungan antara perilaku prososial dengan psychological well-being pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1).
- Mukaromah, L. (2019). Pembelajaran Berbasis Alam dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis di TK Jogja Green School). In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 4, pp. 397-404).
- Munawaroh, H, et al. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semester pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2). 1164-1172.
- Mustofa, dkk. (2018). *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Najuah et al. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nur F, L, A. (2022). *Teori Dasar Memahami Perilaku*. Tulungagung: Geupedia.
- Paggara, Hamzah., et al. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prima, E. (2018). Upaya Guru dalam Menumbuhkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 191–203.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rejekiingsih et al. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 9(2). 167-185
- Restuwati, E.S.& Kumara, A. (2014). Pengaruh implementasi program “temanku sahabatku” dalam meningkatkan perilaku prososial anak pra sekolah.

- Humanitas (Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan), Volume 11(1),19–32. Diakses dari <https://doi.org/10.26555/humanitas.v11i1.2324>.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452-465.
- Rupindah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 51-61.
- Salsabila, U. H. & Agustian, N., (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Saputra, B. (2021). *Best Praticce Penelitian Pengembangan (Research Deveploment) bidang Manajemen IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Sari, N. K. D. M. W., Mayuni, D., & Ambara, D. P. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semesta Sub Tema Benda Langit Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2).
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidananmenggunakan Classpoint. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 5(1), 69-78.
- Shadiqi, M. A. (2018). Perilaku Prosocial. Dalam A. Pitaloka, Z. Abidin, & M. N. Milla (Eds.), *Buku psikologi sosial, pengantar teori dan penelitian* (227-260). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peingkatannya*. Jakarta: CV Informedika.
- Solietijadi et al. (2022). Desain Pembelajaran Alam Semesta Anak TK Menggunakan AR Dengan Tehnik Markerless. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. 15(1). 105-112.
- Sopacua, E. E. D., & Rahardjo, M. M. (2020). Analisa pembelajaran tematik dalam pendidikan anak usia dini. *Satya Widya*, 36(1), 64-76.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukayati & Wulandari, S. (2019). Pembelajaran Tematik di SD. Sleman: PPPPTK Matematika.
- 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, Herman, D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan.
- Susanti, S. & Astuti, T.P. (2015). "Perilaku Prosocial: Studi Kasus Pada Anak Prasekolah". *Volume 3(2)*, 54–67. Diakses dari laman <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Syah, M, A & Hadi., I. (2022). Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Melalui Cerita Anak Di Youtube. *JCE (Journal of Childhood Education)*. 6(1). 236-248.
- Tegeh, I, M., et al. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Watri, Gimin., & Suarman. (2023). *Desaian dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekannbaru: Taman Karya.
- Wibawanto, Wandah (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulat Kreatif.
- 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.
- Wiyani, N. A. (2014). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Gava Media*, 195.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 102-108.
- Yulianti, A & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*. 5(1).527-533.