

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Undiksha Press.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustina, S., Nurlaili, & Nirwana., E. S. (2022). Pengaruh Pekerjaan Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(2). <https://doi.org/10.29300/ja.v5i2.4387>
- Ain, N., Novianti, R., Solfiah, Y., & Puspitasari, E. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Orang Tua Anak Usia Dini di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Riau. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 70–85. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.6073>
- All, A., Castellar, E. N. P., & Looy, J. Van. (2021). Digital Game-Based Learning effectiveness assessment: Reflections on study design. *Computers & Education*, 167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>
- Alsharida, R. A., Hammood, M. M., & Al-Emran, M. (2021). Mobile Learning Adoption: A Systematic Review of the Technology Acceptance Model from 2017 to 2020. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(5), 147–162. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i05.18093>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Ananda, R., & Fadhilaturrehmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>
- Andriah, A., & Amir, M. F. (2021). Mobile Learning Based on Procedural and Conceptual Knowledge on Fractional for Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 567. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.40819>
- Anggraini, M. S. A., & Sartono, E. K. E. (2019). Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 57–77. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77>
- Antara, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24.

<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>

- Antara, P. A. (2018). Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement Dan Budi Pekerti Dalam Mengembangkan Kemampuan Spasial Anak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 301–310. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.11>
- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik. *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 14(1). <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.2>
- Antara, P. A., & Aryaprastya, I. G. K. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan Kelas Di Taman Kanak-Kanak Labschool Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja-Bali, Tahun 2011). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Ardhiana, R. R., Nadiyah, T., Ratri, D., & Sihombing, R. M. (2022). Kajian Media Interaksi Anak Usia Dini Semasa Pembelajaran Jarak Jauh (Studi Kasus TK Islam Al-Azhar 20 Cibubur dan Sekolah Murid Merdeka). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(2). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.4697>
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.12>
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Bai, J., Zhang, H., Chen, Q., Cheng, X., & Zhou, Y. (2022). Technical Supports and Emotional Design in Digital Picture Books for Children: A Review. *Procedia Computer Science*, 201. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.03.025>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2015). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman dan Bigsteps*. Undiksha.
- Chien, C., & Hui, A. N. N. (2010). Developing creativity in early childhood studies

students. *Thinking Skills and Creativity*, 5(2).
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2010.02.002>

Cosso, J., de Vivo, A. R. R., Hein, S., Silvera, L. P. R., Ramirez-Varela, L., & Ponguta, L. A. (2022). Impact of a Social-emotional Skills-Building Program (Pisotón) on Early Development of Children in Colombia: A Pilot Effectiveness Study. *International Journal of Educational Research*, 111, 101898. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101898>

Dantas, L. A., & Cunha, A. (2020). An integrative debate on learning styles and the learning process. *Social Sciences & Humanities Open*, 2(1).
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100017>

Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Remaja Rosakarya.

Dashtestani, R. (2013). Implementing mobile-assisted language learning (MALL) in an EFL context: Iranian EFL teachers' perspectives on challenges and affordances. *The JALT CALL Journal*, 9(2), 149–168.
<https://doi.org/10.29140/jaltcall.v9n2.153>

Daunic, A. P., Corbett, N. L., Smith, S. W., Algina, J., & Poling, D. (2021). Efficacy of the social-emotional learning foundations curriculum for kindergarten and first grade students at risk for emotional and behavioral disorders. *Journal of School Psychology*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2021.03.004>

Denham, S. A., Bassett, H. H., Zinsser, K. M., Bradburn, I. S., Bailey, C. S., Shewark, E. A., Ferrier, D. E., Liverette, K. H., Steed, J., Karalus, S. P., & Kianpour, S. (2020). Computerized social-emotional assessment measures for early childhood settings. *Early Childhood Research Quarterly*, 51, 55–66.
<https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2019.07.002>

Denhama, S. A., Bassetta, H. H., Zinssera, K. M., Bradburnb, I. S., Bailey, C. S., Shewarka, E. A., David E. Ferriera, K. H. L., Steeda, J., Karalusa, S. P., & KianpourbaGeorge, S. (2020). QuarterlyComputerized social-emotional assessment measures for earlychildhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 5(1). <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.07.002>

Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>

Dewi, N. K. C., & Tirtayani, L. A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>

Dewi, N. N. D. P. T. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia

Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri. *Jurnal for Lesson and Learning Studies*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29398>

Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Dianita, E. R., Rahmawati, R., & Damayanti, E. (2023). Finding a Way Out of Children's Emotional Development Problems Caused by Working Mothers: A Study in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-044-2_21

Díaz-Sainz, G., Pérez, G., Gómez-Coma, L., Ortiz-Martínez, V. M., Domínguez-Ramos, A., Ibañez, R., & Rivero, M. J. (2021). Mobile learning in chemical engineering: An outlook based on case studies. *Education for Chemical Engineers*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.013>

Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>

Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>

Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 1–40. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>

Egan, S. M., Pope, J., Moloney, M., Hoyne, C., & Beatty, C. (2021). Missing Early Education and Care During the Pandemic: The Socio-Emotional Impact of the COVID-19 Crisis on Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), 925–934. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01193-2>

Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>

Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153–162. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47136>

- Farantika, D., Shofwan, A. M., & Purwaningrum, D. (2022). The benefits and purpose of storytelling for early childhood education. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 2(2), 122–129. <https://doi.org/10.28926/sinda.v2i2.497>
- Farid, M. M. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar, Gaya Belajar, Dan Lingkungan Belajar Pada Hasil Belajar Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wringinanom Gresik. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 2(2), 142–156. <https://doi.org/10.26740/jepk.v2n2.p142-156>
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Muhammad, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1797>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75–84. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Ferretti, L. K., & Bub, K. L. (2017). Family Routines and School Readiness During the Transition to Kindergarten. *Early Education and Development*, 28(1), 59–77. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1195671>
- Fitri, M., & Latif, M. A. (2021). Adaptive Learning for Early Childhood Education during the COVID-19 Pandemic in Aceh Jaya District: Online vs Offline. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.71-03>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Anak Usia Dini Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Gjems, L. (2013). Teaching in ECE: Promoting children's language learning and cooperation on knowledge construction in everyday conversations in kindergarten. *Teaching and Teacher Education*, 29(1), 39–45. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2012.08.008>
- Guabassi, E., & Bousalem, et al. (2018). Personalized adaptive content system for context-Aware ubiquitous learning. *Procedia Computer Science*, 127, 444–453. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.01.142>
- Gusmayanti, E., & Dimiyati, D. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam

- Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1062>
- Handican, R., & Setyaningrum, W. (2021). Developing a Mobile Game Using Scientific Approach to Support Mathematics Learning. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v4i1.607>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hariyanto, D., & Köhler, T. (2020). A Web-Based Adaptive E-learning Application for Engineering Students : An Expert-Based Evaluation. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(2), 60–71. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i2.11834>
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Ilyas, S. N., Bachtiar, M. Y., Syamsuardi, Asti, A. S. W., & Nurwahdaniah. (2024). Efektivitas Media Tebak Gambar Dalam Menstimulasi Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Tamarunang. *Audia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Jampel, I. N. (2016). Analisis Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 49(3). <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i3.9015>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- John, A., & Bates, S. (2024). Barriers and facilitators: The contrasting roles of

media and technology in social–emotional learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2023.100022>

Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Undiksha.

Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini. *BERNAS: Jurnal Pengabdian*. 2(2), 524–529. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923>

Laksana, D. N. L., Dasna, I. W., & Degeng, I. N. S. (2019). The effects of inquiry-based learning and learning styles on primary school students' conceptual understanding in multimedia learning environment. *Journal of Baltic Science Education*, 1(1). <https://doi.org/10.33225/jbse/19.18.51>

Latifah, A., Sari, M. E., & Anggereni, D. T. (2022). Pembentukan Karakter Anak pada Perkembangan Sosial Emosional dengan Menanamkan Keberanian, Kejujuran dan Kepedulian di PAUD Cerdas Desa S.Kertosari. *Tazkirah: Transformasi Ilmu-ilmu Keislaman*, 7(1), 88–96. <https://doi.org/10.53888/tazkirah.v7i1.496>

Lawe, I. G. A. R., Irfansyah, I., & Ahmad, H. A. (2020). Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 35(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.975>

Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>

Lwande, C., Muchemi, L., & Oboko, R. (2021). Identifying learning styles and cognitive traits in a learning management system. *Heliyon*, 7(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07701>

Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>

Maitrianti, C. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 291–305. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8709>

Malik, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). Strategi Interactive Digital Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan Pada Anak Slow Learner. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(2), 176–182. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i2.22125>

- Maryono, M., & Budiono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1502>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- McWayne, C. M., Owsianik, M., Green, L. E., & Fantuzzo, J. W. (2008). Parenting behaviors and preschool children's social and emotional skills: A question of the consequential validity of traditional parenting constructs for low-income African Americans. *Early Childhood Research Quarterly*. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2008.01.001>
- Morze, N., Varchenko-Trotsenko, L., Terletska, T., & Smyrnova-Trybulska, E. (2021). Implementation of adaptive learning at higher education institutions by means of Moodle LMS. *Journal of Physics: Conference Series*, 1840(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1840/1/012062>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Journal of Education Technology*, 2(4), 145. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16426>
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita, R. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Pada Aspek Kesadaran Diri Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>
- Noviampura, F. H., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806–2812. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>
- Nureva, & Citra, A. G. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 157–170.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(02), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>

- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1). <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48754>
- Prasanti, D., & Fitrianti, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. *Pembentukan Anak Usia Dini: keluarga, Sekolah, Dan Komunitas*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Pratiwi, H. (2020). Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19. *Jurnal Obsesi*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.544>
- Putra, E. (2021). Penerapan Metode Adaptive Learning Untuk Pengembangan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains SD Berbasis Multimedia. *Kilat*, 10(1). <https://doi.org/10.33322/kilat.v10i1.1156>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu kel. dan konseling*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 56–61.
<https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>

- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158.
<https://doi.org/10.29062/seling.v8i2.1223>
- Rodiah, S. (2023). Aplikasi Kinemaster Video Dongeng untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Belajar dari Rumah. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1).
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.103>
- Rupdinah, & Sudjana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 51–61. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sahimin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 1(2).
<https://doi.org/10.47006/er.v1i2.894>
- Sakkir, G., Azis, N., & Jabu, B. (2023). Menggunakan Game Digital Wordwall untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa EFL. *Jurnal Sains dan Teknologi Pendidikan*, 9, 2477–3840.
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Sari, N. M. A., & Manuaba, I. B. S. (2021). Development of Interactive E-Module Based on Human Digestive System Material Inquiry on Theme 3 About Healthy Foods for Fifth Grade Elementary School. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(1), 54.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.33297>
- Sari, N. P., Utoyo, S., & Zubaidi, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun). *Student Journal of Early Childhood Education (SJECE)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.63>
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>
- Setiawan, J. A., Suparno, Sahabuddin, C., Tasrif, & Ramadhan, S. (2020). The role of parents on the character education of kindergarten children aged 5-6 years in bima. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3), 779–784.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080307>

- Shofi, A. T., & Jannah, W. (2022). Developing Mobile Learning Application as An Instructional Medium for Reading Comprehension. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa*, 7(2). <https://doi.org/10.30603/al.v7i2.2739>
- Shohieb, S. M., Doenyas, C., & Elhady, A. M. (2022). Dynamic difficulty adjustment technique-based mobile vocabulary learning game for children with autism spectrum disorder. *Entertainment Computing*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100495>
- Singh, H., & Miah, S. J. (2019). Design of a mobile-based learning management system for incorporating employment demands: Case context of an Australian University. *Education and Information Technologies*, 24(2), 995–1014. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9816-1>
- Soleimani, E., Ismail, K., & Mustaffa, R. (2014). The Acceptance of Mobile Assisted Language Learning (MALL) among Post Graduate ESL Students in UKM. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.062>
- Solichah, E. N., & Syafi'i, I. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 83–88. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3108>
- Spielberger, J., Burkhardt, T., Carreon, E. D., & Gitlow, E. R. (2024). Fostering healthy social and emotional climates in early childhood classrooms through infant and early childhood mental health consultation. *Early Childhood Research Quarterly*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.01.009>
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698>
- Sugiyono. (2011). Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung:Alfabeta*.
- Suharsiwi, S., Solehudin, R. H., Budiarti, E., Azura Zakaria, N., & Rohmah, S. (2024). Maritirukan Aku Bisa: Aplikasi Android untuk mempelajari keterampilan sosial anak dengan hambatan sosial emosional. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1).
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>
- Surahman, E., & Surjon, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning

Pada Mata Pelajaran Biologi Sma Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>

Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>

Suryani, R., Pranoto, S., & Astuti, B. (2020). The Effectiveness of Storytelling and Roleplaying Media in Enhancing Early Childhood Empathy. *Journal of Primary Education*, 9(5), 546–553. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43532>

Suryantari, N. M. A., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 316–326. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19445>

Swari, I. G. A. A. M., & Ambarawa, D. P. (2022). Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 163–172. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346>

Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>

Tamblyn, A., Sun, Y., May, T., Evangelou, M., Godsman, N., Blewitt, C., & Skouteris, H. (2023). How do physical or sensory early childhood education and care environment factors affect children's social and emotional development? A systematic scoping review. *Educational Research Review*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100555>

Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>

Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Tegeh, I Made, Sundria, I. B. N., Sudarma, I. K., & Sudatha, I. G. W. (2020). Mobile-Learning Development for Supporting Scientific Approaches in Chemical Learning Using Flipped Classroom Strategy. *Journal of Educational*

Research and Evaluation, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jere.v4i2.24684>

- Thomson, K. C., Chris G. Richardson b, d, H. S., D, N. D., Olsson, C. A., Schonert-Reichl, K. A., Shoveller, J., Gadermann, A. M., & Guhn, M. (2021). Early childhood social-emotional profiles associated with middle childhood internalizing and wellbeing. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 76. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101301> Get rights and content
- Toh, W., & Kirschner, D. (2023). Developing social-emotional concepts for learning with video games. *Computers & Education*, 194. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104708>
- Tri Hariyani, I., Diana Fitri, N., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 1354–1367. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3378>
- Utami, M., Abdullah, D., & Nikmah, M. (2021). Aplikasi Mobile Untuk Mengetahui Ragam Profesi Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus: PAUD Terpadu Bakti Nusa, Bengkulu). *Jukomika - (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 4(1).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wang, S., Ying, B., & Zhang, X. (2021). Early Childhood Research Quarterly Kindergarteners' spatial skills and their reading and math achievement in second grade. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 156–166. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.06.002>
- Wangid, M. N., Hastomo, A., & Nurulaeni, F. (2020). Mobile Learning-Based Science Mathematic Story: Attracting Students Studying Interest. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 401(Iceri 2019), 148–152. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.027>
- Weng, F., Ho, H. J., Yang, R. J., & Weng, C. H. (2019). The influence of learning style on learning attitude with multimedia teaching materials. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.29333/ejmste/100389>
- Wibawati, K. A., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3090–3095. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.811>
- Wibowo, E., & Dg Matona, M. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

- Berbasis Whiteboard Animation Pada Matakuliah Trigonometri Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tompotika Luwuk. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 60–71. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i2.1988>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>
- Wijaya, R. F. (2023). Pembuatan Mobile Learning untuk Ibu Mengenali dan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini Sulit Makan Menggunakan Metode Waterfall. *Bulletin of Computer Research*, 3(4). <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i5.279>
- Wiyani, N. A. (2020). Merdeka Belajar untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2). <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.3782>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tabusai*, 5(1).
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
- Yana, M. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Yenti, S., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD): Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2238>
- Yulindrasari, H., & Ujianti, P. R. (2018). “Trapped in the reform”: Kindergarten teachers’ experiences of teacher professionalisation in Buleleng, Indonesia. *Policy Futures in Education*, 16(1), 66–79. <https://doi.org/10.1177/1478210317736206>
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020a). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>
- Yuniarni, Sari, & Atiq. (2020b). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>

Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>

