

## DAFTAR PUSTAKA

- Agbesi Wornyo, A., Kwesi Klu, E., & Motlhaka, H. (2018). *Authentic Learning: Enhancing Learners' Academic Literacy Skills. International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 7(4), 56. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.7n.4p.56>
- Agussalim, A. A., Ahmad, A. T., Iprh, A., Amalia, A., Lestari, D. R., & Asnur, F. (2023). Pembelajaran Emosi Melalui *Flash card* Pada Anak Usia Dini Di TKIT Al-Fityan Gowa. *Journal of Educational Community Service*, 2(2), 25–30.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). *The Effect of Augmented reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism : Evidence from Subak Museum. 14(1)*, 77–88.
- Aisyah, N., Ridwan, R., Huda, H., Faisol, W., & Muawanah, H. (2022). *Effectiveness of Flash card Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3537–3545. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2097>
- Akbar, Rizalul, M. (2022). *Flash card* Sebagai Media Pembelajaran. In M. Nasrudin (Ed.), *Haura Utama* (Issue July). Penerbit Haura Utama. [https://www.researchgate.net/publication/362333534\\_Flash\\_Card\\_sebagai\\_Media\\_Pembelajaran\\_dan\\_Penelitian](https://www.researchgate.net/publication/362333534_Flash_Card_sebagai_Media_Pembelajaran_dan_Penelitian)
- Alex, K., Poerniawan, P., Mertayasa, I. N. E., & Indhi, I. N. (2025). *Augmented reality ( AR ) Educational Media for the Prevention of the Three Major Sins in Education at Elementary Schools. 5(4)*, 639–647.
- Alfiansyah, Nengah Eka Mertayasa, I., & Bagus Nyoman Pascima, I. (2024). *Pengembangan Augmented reality Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat. 13(1)*, 32–43.
- Aliyasari, M., & Martadi. (2021). Perancangan *Flash card* Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Barik*, 2(2), 82–95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Amalia, A. R., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). *Jurnal basicedu. 7(6)*,

4110–4120.

- Amalia, D., Rosdiana, A., Alina, N., & Faroh, L. (2024). *Media Colored Flash card Berbasis Augmented reality untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. 1*(Vol. 1 No. 1 (2024): Seminar Nasional PPG FKIP UPR), 47–52.
- Angeling, Mahadiva, T., Najwa Ghinarahima, C., Destalova Azzura, C., Markus Idulfilastri, R., & Marella, B. (2024). *Flash card : Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini. Bianca Marella INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4*, 14795–14810.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan *Flash card* Berbasis *Augmented reality* untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(6), 5126–5135. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>
- Angraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). *Augmented reality dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*. Global Research and Consulting Institute (Global-RCI). [https://repository.uir.ac.id/23099/1/Buku Augmented reality dalam Pembelajaran Matematika.pdf](https://repository.uir.ac.id/23099/1/Buku_Augmented_reality_dalam_Pembelajaran_Matematika.pdf)
- Ardipa, G. S., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Kesiman, M. W. A. (2013). *Augmented reality book - Aurasma. Karmapati, 2*(6), 27–33.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armstrong, T. (2018). *Multiple Intelligences in Classroom*. <https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/books/Multiple-Intelligences-in-the-Classroom-4th-Edition-Sample-Chapters.pdf>
- Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Chavez, J. C. (2021). *Aplicación móvil de realidad aumentada para el aprendizaje de dietas saludables*. 1–111.
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Journal of Psychologi and Child Development, 4*(1), 159–168. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Damasio, A. R., & Brace, H. (2001). The feeling of what happens. *Gifted and*

- Talented International*, 16(1), 83–83.  
<https://doi.org/10.1080/15332276.2001.11672962>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fayrus Slamet. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (M. P. Rindra Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media *Flash card* terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Fitriya, A., Indriani, I., & Noor, F. A. (2022). Konsep Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1408>
- Goleman, D. D. P. (2003). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More than IQ for Character, Health and Lifelong Achievement*. Bantam Books, 2003, 352.  
[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=773626](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=773626)
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications* Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Hansen, C. C., & Zambo, D. (2007). *Loving and learning with wemberly and David: Fostering emotional development in early childhood education*. *Early Childhood Education Journal*, 34(4), 273–278.  
<https://doi.org/10.1007/s10643-006-0124-9>
- Hariadi, V., Buliali, J. L., Saikhu, A., Purwananto, Y., Amaliah, B., & Wijaya, A. Y. (2022). Klinik Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan Pelatihan TIK bagi Guru Pos PAUD Terpadu (PPT) Mawar di Surabaya. *SEWAGATI*, 6(1). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i1.144>
- Hattie, J. A. C., & Donoghue, G. M. (2016). *Learning strategies: a synthesis and conceptual model*. *Npj Science of Learning*, 1(1).  
<https://doi.org/10.1038/npjscilearn.2016.13>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan*

*Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD.* 31(1), 17–28.

Hikmawati, A. A. (2023). *anak usia infant.* 1(4), 177–183.

Iatsyshyn, A. V., Kovach, V. O., Romanenko, Y. O., Deinega, I. I., Iatsyshyn, A. V., Popov, O. O., Kutsan, Y. G., Artemchuk, V. O., Burov, O. Y., & Lytvynova, S. H. (2020). Application of *augmented reality* technologies for preparation of specialists of new technological era. *CEUR Workshop Proceedings*, 2547(March 2020), 181–200.

Indra, I. P., Sangging, S., Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2026). *Pengembangan Augmented reality Komponen Ekosistem dan Interaksi Pada Biogeokimia Di Kelas X SMA Negeri 1 Banjar.* 4(4), 12239–12250.

Kemdikdasmen. (2025). *Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua.*

Kemnaker. (2020). Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain (Adobe Illustrator). *MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN M.74100.009.02 (Adobe Illustrator)*, 02, 21.

Kemper, T. D., & Lazarus, R. S. (1992). Emotion and Adaptation. *Contemporary Sociology*, 21(4), 522. <https://doi.org/10.2307/2075902>

Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI TATA SURYA SISWA KELAS V SDN SUMBERDIREN 01 GARUM. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812–1825. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>

Lindamood, P., Bell, N., Lindamood, P., Lindamood, P., Bell, N., & Lindamood, P. (1997). *Sensory-Cognitive Factors in the Controversy over Reading Instruction Sensory-Cognitive Factors in the Controversy over Reading Instruction.* 1(1).

Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, Tianti, T., Darmawan, & Akbar, R. (2023). Pengembangan *Augmented reality* Melalui Metode *Flash card* Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338.

Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan

- Media Pembelajaran *Augmented reality* Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- Maheswara, I. W. Y., Subawa, I. G. B., & Wiradika, N. I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA PENGENALAN KOMPONEN CPU KOMPUTER UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 SINGARAJA*. 13, 117–127.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN (LITERATURE RIVIEW). *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30448>
- Mertayasa, I. N. E., & Pradnyana, I. K. A. (2022). *DIMENSI MATEMATIKA UNTUK SISWA*. 11, 343–349.
- Morgan, H. (2021). HOWARD GARDNER'S MULTIPLE INTELLIGENCES THEORY AND HIS IDEAS ON PROMOTING CREATIVITY. In *Advanced Sciences and Technologies for Security Applications*. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-30600-7\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-30600-7_12)
- Mukaroh, E. N., & Nani, D. A. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Karyawan. *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 2(1), 27–46. <https://doi.org/10.24042/revenue.v2i1.7939>
- Nadzifah Nadzifah, Suprih Widodo, & Nuur Wachid Abdul Majid. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUAH DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(1). <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v3i1.56>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis *Augmented reality*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based *Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5982–5995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3032>
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Nurlina. (2023). Perkembangan Psikososial Masa Kanak-Kanak. In *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.
- Nurlina, Utama, F., Laali, S. A., Susilaningih, C. Y., Yunita, Risnajayanti, Idhayani, N., Sudiyarti, Wahyuni, N. S., & Yulina, E. (2024). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (A. Andi (ed.)). PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. (2023a). Studi Literatur Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 588. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71182>
- Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. (2023b). Studi Literatur Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71182>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Undergraduate Students' Perception of Hybrid *Learning: Voices* from English Language Education Students in Pandemic Era. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v7i1.782>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Purbo Wartoyo, B., Eng Ir Muhammad Agung, M., & Arman Maulana Arifin, M. (2023). *Mudah Membuat Augmented reality*.

- Purwanti, S., Astuti, R., Jaja, J., & Rakhmayudhi, R. (2022). Application of the *Multimedia development life cycle* (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based *Learning System*. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(1), 2498–2506.
- Rabindran, & Madanagopal, D. (2020). Piaget's Theory and Stages of *Cognitive Development- An Overview*. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 2152–2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201>
- Rahman, M. A., Faisal, R. R., & Tho, C. (2023). The Effectiveness of *Augmented reality* Using *Flash card* in Education to Learn Simple English Words as a Secondary Language. *Procedia Computer Science*, 227. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.580>
- Sampouw, N. L., Pembelajaran, M., & Kesehatan, P. (2024). Efektivitas Penggunaan *Flash card* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Kesehatan Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 16912–16922.
- Santoso, A. (2021). *Mengontrol Emosi Menjadi Seni (Ekhprasis Tulisan Emosi)* (Vol. 1).
- Saputra, D., Haryani, Meilinda, E., & Sidauruk, J. (2024). Rpg Based Educational Game on Basic Arithmetic Using the Mdlc Method. *Journal of Engineering and Technology for Industrial Applications*, 10(47), 115–123. <https://doi.org/10.5935/jetia.v10i47.1112>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Saragih, N. A., & Fitriani, E. (2022). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Verbal Abuse Pada Guru. *Guidance*, 19(01). <https://doi.org/10.34005/guidance.v19i01.1874>

- Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi *Augmented reality* pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Silahunudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Simarmata, S. W., Batubara, A., Sebayang, S. K.H., & Lubis, F. W. (2022). Sosialisasi Pengenalan Emosi Melalui Cerita Pendek (Cerpen) Di Tk Khansa Kabupaten Deli Serdang. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 774–780. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4666>
- Sofiana, & Wiryo Nuryono. (2025). *Validasi Game Android Self-Esteem Adventure sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba pada peserta didik SMP*. 4(2), 76–94. <https://doi.org/10.36420/dawa>
- Sofiani, R. N., & Juniati, D. (2022). Klasifikasi Jenis Emosi Berdasarkan Gelombang Otak Menggunakan Dimensi Higuchi Dengan K-Nearest Neighbor. *MATHunesa: Jurnal Ilmiah Matematika*, 10(1), 150–160. <https://doi.org/10.26740/mathunesa.v10n1.p150-160>
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*.
- Sousa, D. A. (2011). How the ELL brain learns. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2). SAGE India Pvt. Ltd.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1).
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

ALFABETA BANDUNG.

- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Suputra, P. I. M. (2023). Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi (JPST)*, 02, 333. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2436>
- Susanti, S. E. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains. *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora*, 2(1). <https://doi.org/10.33650/trilogi.v2i1.2785>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak *Blackbox Testing* Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 253–258.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Ummah, M. S. (2019). *PERKEMBANGAN DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMOSI ANAK USIA MI*. 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu\\_rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu_rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Umro'atin, Y. (2021). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Menurut Para Tokoh. *Pharmacognosy Magazine*, 2, 86–94.
- Utami, F., Andika, W. D., & Rukiyah. (2021). Pengembangan Media *Flash card* Berbasis *Augmented reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. In *Accounting in Australia (RLE Accounting)*.  
<https://doi.org/10.4324/9781315867519-201>
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346.  
<https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wibowo, M. C. (2022). Pemodelan Dengan Blender 3D. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik* (Vol. 8, Issues 1 SE-Judul Buku).  
<http://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332>
- Wijayanto, A. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 55–65. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i1.30263>
- Zulhaida Masmuzidin, M., & Abdul Aziz, N. A. (2018). the Current Trends of *Augmented reality* in Early Childhood Education. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(06), 47–58.  
<https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10605>