

DAFTAR PUSTAKA

- Acosta, Y., Alsina, Á., & Pincheira, N. (2024). Computational thinking and repetition patterns in early childhood education: Longitudinal analysis of representation and justification. *Education and Information Technologies*, 29(6), 7633–7658. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12051-6>
- Agung, M., Ratna Dewi, & Arfiah Ainun Salsabila. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Konten, Proses, dan Produk untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 759–780. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1495>
- Alencar, N. E. S., Pinto, M. A. O., Leite, N. T., & da Silva, C. M. V. (2022). Serious games for sex education of adolescents and youth: integrative literature review. *Ciencia e Saude Coletiva*, 27(8), 3129–3138. <https://doi.org/10.1590/1413-81232022278.00632022EN>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Aminiati, M., & Rohmalina. (2025). Urgensi Kemampuan Computational Thinking melalui Pembelajaran Coding di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Ceria: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 8(5), 553–559.
- Andhini, P., Fauziyyah, S. G., Nurjanan, S., Rozak, A., & Juwanda. (2025). Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Artikel Ilmiah Populer. *S A W E R I G A D I N G*, 31, 668–680.
- Anggreni, N. K. L., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2021). Instrumen Penilaian Sikap

- Spiritual dan Sikap Sosial Siswa Kelas VI pada Tema Persatuan dalam Perbedaan. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 117–126.
<https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.35079>
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ari Putri, N. N. C. (2023). Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 76–84.
<https://doi.org/10.25078/pw.v8i1.2422>
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & I Wayan Ardana. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Antara, P. A., Paramita, V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonseia*, 7(2), 0–00.
https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk
- Antara, P. A., Setyowahyudi, R., & Ganesha, U. P. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Powtoon Berbasis Kebudayaan Bali Dalam Menstimulasi Kesehatan Mental Anak Pada. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 08(01), 1–10.
- Apriatni, S., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan Instrumen Literasi Numerasi Materi Trigonometri Kelas X Sma. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 185. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i2.13720>
- Aryani, K. A., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2024). E-Bookstory Media Based on Riri Application on Reading Literacy Skills of Grade III Elementary School

- Students. *International Journal of Language and Literature*, 8(3), 98–109.
<https://doi.org/10.23887/ijll.v8i3.92855>
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–75. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>
- Ayu, G., Widiyanti, P., Antara, P. A., & Yudianta, I. K. E. (2025). Development of Interactive Media Assisted by Articulate Storyline 3 to Stimulate Learning Engagement in Science in Grade III Elementary Schools Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(3), 659–671.
- Azmi, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *Advances in Education Research*, 1(1), 7–15.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Ciptahadi, K. G. O., Astaman, I. N. P., Suradarma, I. B., Suwirmayanti, N. L. G. P., & Hadi, R. (2024). Adaptasi Satua I Siap Selem Pada Game Android Sebagai Media Pelestarian. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 6(2), 103–114. <https://doi.org/10.53580/naratif.v6i2.286>

- Dantes, N. (2012). *Metodologi Penelitian*. CV Andi Offset.
- Darwati, D., Malaikosa, Y. M. L., Hasibuan, R., Istiq'faroh, N., Kristanto, A., & Haq, S. (2025). Critical Thinking Profile in Coding Learning for 6-Year-Old Early Childhood Education Students. *European University Institute*, 10(2), 2–5. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12841>
- Edlin, P. Z., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118. <https://ejurnal.unisap.ac.id/edukasitematik>
- Erlangga, E. (2025). Model manajemen pendidikan berbasis efikasi diri, penerimaan diri, dan regulasi emosi untuk optimalisasi kinerja guru bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 13(1), 102–119. <https://doi.org/10.29210/1134400>
- Fathia, N., & Kamilia, R. (2024). Analisis Pengaruh Permainan Saintifik Perubahan Wujud Benda Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Lingkaran Pembelajaran Inovatif*, 5, 105–117.
- Fauziyah, C., Adhe, K. R., Saroinsong, W. P., & Kristanto, A. (2025). Pengembangan Media Unplugged Coding Terhadap Computational Thinking Dan Problem Solving Pada Pendidikan Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 6(2), 204–212. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v6i2.14120>
- Fitriyah, Q. F., Saputri, L. R., & Aljawad, H. I. (2023). Praktik Unplugged Coding Berbasis Daily Lives Dalam Meningkatkan Computational Thinking Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 176–185.

- Gunadi, G., & Sumarni, D. (2023). Menilai Kompetensi Pedagogik dan Profesionalisme Guru: Studi Kasus di SD Cisarua. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.257>
- Hardiyanti, W. D., Hafidah, R., & Pudyaningtyas, A. R. (2023). Pengaruh Permainan Scratchjr Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(2), 181. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i2.63169>
- Hardiyanti, W. D., Prayitno, Martha Christianti, Aprilia Rambe, & Ulfiyani. (2025). Coding Games to Stimulate Computational Thinking Ability in Early Childhood. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 243–256. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/92569>
- Hikmasari, D. N., Susanto, H., & Syam, A. R. (2021). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Lickona dan Ki Hajar Dewantara. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 6(1), 19–31. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v6i1.4915>
- Julisa, R., Saridewi, Serli Marlina, & Nurhazizah. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(02), 134–150. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26852>
- Kerr, J., & Kopcha, T. (2025). Unplugged to Plugged: An Introduction to Coding for Elementary School Children. *Journal of Technology-Integrated Lessons and Teaching*, 4(1), 9–19. <https://doi.org/10.13001/jtilt.v4i1.9293>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-

- Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Kumala, R. A. D., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil Kemampuan Computational Thinking Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 81–96. <https://doi.org/10.21009/jiv.1601.9>
- Kusumodestoni, R. H., & Wahono, B. B. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata. *Infomatek*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.23969/infomatek.v24i1.4402>
- Lailie, N., & Kartika Dewi, G. (2022). Pengaruh Pembelajaran Active Deep Leaner Experience (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(1), 22–25. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/3064>
- Laksemi, A. A. A., Kristiantari, M. G. R., & Bayu, G. W. (2025). Flipbook Digital Dwibahasa Berbasis Satua Bali Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Kosakata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(2), 375–383. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.101057>
- Latifah, A. G., Quini, I. F., & Aripin, U. (2024). Kemampuan Berpikir Komputasi Ditinjau Dari Kecemasan Belajar Matematika. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 9(2), 351. <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i2.15019>
- Lestari, N., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter PPK Aspek Kemandirian Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa SD Kelas 4. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33379>

- Lestari, S., & Roesdiana, L. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis Siswa Pada Materi Program Linear. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178–188. <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i2.3592>
- Manuelaa, S., & Perdani, N. (2023). Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Etika Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Siswa-Siswi SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 7(2), 263–274. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.2.263-274>
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Miftaviana Zahira Zavy, Achmad Efendi, & Damingun, D. (2025). Pengaruh Aspek Kognitif dan Afektif terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 4(3), 267–277. <https://doi.org/10.55123/mamen.v4i3.5287>
- Miterianifa, M., & Mawarni, M. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Literasi Lingkungan dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 7(1), 68–73. <https://doi.org/10.24246/juses.v7i1p68-73>
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 71–93.

<https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>

- Munawar, A., & Rokhmat, R. (2024). Pengaruh Content Creator, Kualitas Produk, dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion pada Online Marketplace. *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(6), 1567–1580. <https://doi.org/10.56799/ekoma.v3i6.4663>
- Nadia, E., Sahara, S., Sirait, T. T. M., Adhila, A., & Khadijah, K. (2025). Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun dan Keterlibatan Orang Tua di TK Harun Ar-Rasyid. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 441–452.
- Ndraha, E. D., Kamal, I., & Octariani, D. (2024). Peningkatan Keterampilan Berpikir Komputasional Melalui Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Problem Based Learning. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 8(2), 345–360.
- Ningtyas, H. A., & Rahmawati, L. E. (2023). Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 52–71. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v6i1.10977>
- Nur, S., Fitri, R., Matheos Lasarus Malaikosa, Y., Kristanto, A., Dewi, U., & Jannah, M. (2025). The Impact of Game-Based Learning Science for Kids on the Development of Logical Thinking in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14821>
- Nuriyah, R., Nurlaila Zunaidah, F., Nurmiawati Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, M., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Bodor pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. *Seminar Nasional Sains*, 2022.

- Nuvitalia, D., Saptaningrum, E., Ristanto, S., & Putri, M. R. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Komputasional (Computational Thinking) Siswa SMP Negeri Se-Kota Semarang Tahun 2022. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 211–218. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.12794>
- Oktaviani, P., Diana, D., Waluyo, E., & Formen, A. (2025). Unplugged Coding to Develop Computational and Collaborative Thinking in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(2), 228–235. <https://doi.org/10.21009/jpud.v19i2.57818>
- Oktavianty, M. N., Antara, P. A., & Handayani, D. A. P. (2024). Model Pembelajaran STEAM terhadap Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 320–330. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.82058>
- Puruhitasari, I., Hasanah, A. U., & Bahrudin, A. G. (2025). *OPTIMALISASI PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK REGULASI EMOSI DAN EMPATI ANAK USIA 4-6 TAHUN: KAJIAN LITERATUR*. 4(2), 776–787.
- Purwaningrat, Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). *Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD*. 9(1), 128–138.
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 711–722. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/3124%0Ahttps://>

journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/3124/3239

- Putra Priyandana, I. W., Dibia, I. K., & Rahayu Ujianti, P. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 287. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36520>
- Rachmayani, D., Yusainy, C., & Zahro, E. B. (2025). *Psikoedukasi Strategi Regulasi Emosi Pada Anak Usia 5-7 Tahun Psychoeducation Emotion Regulation Strategies for Children Aged 5-7*. 4(2), 191–200.
- Rahman, I., & Wulan, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Tiflun : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 18–20. <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.80>
- Rahmmah, F. K., Tasti Adri, H., Ichsan, M., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Agama Islam dan Pendidikan Guru, F., & Djuanda, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ipa the Effect of Using Diorama Media on the Learning Outcomes of Class V Students in Science Lessons. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 131–137.
- Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. *Skripsi*, 1–69.
- Rasydah, A. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di Tkit Al Faathin Kartasura*. 5(2), 116–124. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/95297/NTYwMzIw/MENINGKATKAN-KREATIVITAS-PADA-ANAK-USIA-4-5-TAHUN-MENGGUNAKAN-APLIKASI-CANVA-DI-TKIT-AL-FAATHIN-KARTASURA-abstrak.pdf>

- Rati, N. W., & Esaputra, I. N. T. (2025). *CodeSTEM: An Innovative Future Thinking-Based Coding Learning to Improve Students ' Computational Thinking Skills*. 9(2), 198–205.
- Rosa, E., Nuraulia, A., Destian, R., Riza, L. S., Komputer, P. I., Pendidikan, F., & Alam, I. P. (2024). Penerapan Computational Thinking melalui Aktifitas Unplugged dalam Materi Pengelolaan Sampah pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 14940–14952.
- Rozaky, M. F., Majid, M. A., Ardipratiwi, L., Rahmawati, Y., Sari, J. S. A., & Ismunadi, A. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 294–307. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Safira, S., & Suprayitno. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially Pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar*. 111–120.
- Safitri, S. (2025). Penerapan Experiential Learning dalam Pengembangan Kompetensi Sosial Emosional Peserta Didik Safia. *JURNAL PENDIDIKAN TUNTAS*, 3(1), 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Safitri, Y. E. (2023). Pengembangan Media Komik Strip Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Ipa. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 92–98. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73776>

- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
- Selfiana, H., Susanti, R., & Riyadi, U. S. (2024). Pengaruh Brand Ambassador , Brand Image dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk Kosmetik Emina. *Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, 2(5), 12–25.
- Sellavia, R., & Nurefendi Fradana, A. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Membaca Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(2), 1762–1768. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3606>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Silva, E. F., Dembogurski, B. J., & Semaan, G. S. (2023). A Systematic Review of Computational Thinking in Early Ages. *International Journal of Early Years Education*, 31(3), 753–772. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2107491>
- Simonsmeier, B. A., Kampmann, K., Staub, J., & Scherer, R. (2025). The effects of programming interventions in early childhood: A meta-analysis. *Learning and Individual Differences*, 120(September 2024), 102699. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102699>
- Sintayani, N. K., Wibawa, I. M. C., & Antara, P. A. (2024). Papan Pintar Acak Kata for Improves Reading Skills of Grade II Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah*

- Sekolah Dasar*, 7(4), 677–686. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.63123>
- Sipahutar, R. J., & Silalahi, N. (2024). Stimulasi Kemampuan Berpikir Komputasional pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Usia Dini*, 10(1), 51–64. <https://doi.org/10.24114/jud.v10i1.60800>
- Sukadana, I. K. A., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Antara, P. A. (2025). Fun Thinker Digital Media Material on the Growth and Development of Living Things to Improve Science Learning Outcomes in Schools. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1(1), 1–9.
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Trisiantari, N. K. D., Dadang Sunendar, Tatat Hartati, & Isah Cahyani. (2023). Reading Literacy Model Based Tri Hita Karana for Student's Thinking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57922>
- Vina, M., Paramita, A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal*

Ilmiah Sekolah Dasar, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>

Wulandari, I. G. A. A. M., Antara, P. A., & Tegeh, I. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 522–530. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i3.83610>

Yulmasleli, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV Dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 798–809.

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>

