

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., Hadi, C., Nazri, M., & Abdul, B. (2025). *Adaptation and Validation of The Achievement Emotions Questionnaire Academic Boredom Subscale in Indonesian Islamic Boarding Schools*. 8.
- Al Ayyubi, I. I., Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., & Sa'adah, S. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 83–90. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.26>
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Anggreni, M. A., & Fachrurrazi, A. (2025). *Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Membangun Identitas Budaya Pada Anak Usia Dini*. 1, 172–187.
- Antara, P. A., Putu, N., Dewi, S., & Ardana, I. W. (2023). *The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children ' s Tolerant Character in River Watersheds*. 11, 424–429.
- Antara, P. A., Teguh, I. M., Ayu, I. G., & Manik, A. (2025). *Social-Emotional Stimulation of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana*. 58, 183–193.
- Arniti, N. K. P., & Agung, A. A. G. (2025). Mathematics E-Comic Media Based on Local Wisdom of Jejaitan in Identifying Angles Material for Fourth Grade Elementary Students. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 86–96. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.93132>
- Asrita, N. N. M. G., Titania, N. M. N., Dewi, N. K. R. D., & Wiryawan, I. W. G. (2022). Pengaruh Globalisasi Terhadap Redupnya Eksistensi Drama Gong Di Kalangan Generasi Z Pada Era Society 5.0. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 319–330. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/4448>
- Ayu, I. G., Manik, A., Antara, P. A., & Teguh, I. M. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini*. 8(3), 522–530.
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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), 1–17.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>

- Gintulangi, I. (2024). *Peran Emosi Dalam Proses Belajar*. 07(01), 7871–7878.
- Hasanah, J., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Pembelajaran Immersive Virtual Reality Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengetahui Rumah Ibadah Agama Hindu. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 489–501. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.570>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jaya, H., Haryoko, S., & Lu'mu. (2015). PRAKTIKUM SIMULASI BERBASIS WEBSITE. In *Edukasi Mitra Grafika* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Khasanah, A. U., & Tirtoni, F. (2023). The Influence of Character Education-Based Comic Media on Learning Outcomes in Class IV Civics Learning Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV. *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–6. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Influence_of_Character_Education-Based_Comic_Media.pdf
- Krisnaningsih, Y., Agustina, R., & Zahro, S. F. (2024). *Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Anak di Era Digital*. 1(April), 1–6.
- Kurniawati, Y., Lataima, N. S., Siagian, M. L., Revita, N. C., & Firmanti, T. A. (2023). Simulasi Virtual: Media Pembelajaran Pendamping Yang Potensial Meningkatkan Kemampuan Klinis Mahasiswa Keperawatan. *Professional Health Journal*, 5(1), 51–62. <https://doi.org/10.54832/phj.v5i1.426>
- Kutaka, T. S., Chernyavskiy, P., & Hofkens, T. (2025). Achievement emotions in kindergarten: the association of solution accuracy with discrete joy, sadness, and surprise. *Frontiers in Psychology*, 15(October), 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1466345>
- Lichtenfeld, S., Pekrun, R., Stupnisky, R. H., Reiss, K., & Murayama, K. (2012). Measuring students' emotions in the early years: The Achievement Emotions Questionnaire-Elementary School (AEQ-ES). *Learning and Individual Differences*, 22(2), 190–201. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.04.009>
- Maharani, R., Miranda, D., & Ramadhani, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang. *Indonesian Research Journal*

on Education, 5(1), 1194 – 1201 7.

Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

Murdianti, D., Veronika, D., & Kaloeti, S. (2019). PENGARUH METODE BERMAIN PURA-PURA (PRETEND PLAY) TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Empati*, 8, 221–227.

Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>

Orsicha, W., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Media Virtual Reality dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Konghucu pada Pembelajaran Immersive di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 240–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.643>

Pekrun, R. (2024). Control-Value Theory: From Achievement Emotion to a General Theory of Human Emotions. In *Educational Psychology Review* (Vol. 36, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09909-7>

Pratiwi, F., Tiur, H., Silitonga, M., & Karolina, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Kelas X Pada Materi Geometri Molekul. *Journal on Education*, 06(01), 9593–9602.

Pratiwi, N. K. D., & Bayu, G. W. (2024). *Augmented Reality-Based Comic Media : A Metacognitive Approach to Enhance Cultural Literacy and Reading Engagement in Elementary Education*. 8(3), 536–546.

Puspita, S. M. (2019). Kemampuan Mengelola Emosi Sebagai Dasar Kesehatan Mental Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program ...Jurnal Program Studi PGRA*, 5, 82–92.

Redhana, I. W., Suja, I. W., & Antara, P. A. (2021). *PERANGKAT PEMBELAJARAN BERMUATAN CERITA RAKYAT BALI : STRATEGI PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KEMANUSIAAN*. 1–8.

Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (M. S. Dr. Ir. Try Koryati (ed.)). PENERBIT KBM INDONESIA.

Setiawidiantari, D., Bayu, G. W., & Ardana, I. W. (2025). *Goal-Free Evaluation Approach in Providing Feedback on The Motivation and Learning Outcomes of P of Grade IV Students*. 13(2), 377–387.

Setiyawati, A., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian aspek perkembangan anak usia dini selama pembelajaran daring di masa covid-19. *Jurnal Mentari*, 1, 51–59.

- Siahaya, S. R. (2024). *Literatur Review : Penerapan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 2(2), 313–319.
- Simamora, A. P. P., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 2(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/insert.v2i1.35661>
- Sugita, I. W. (2021). Strategi Pewarisan Seni Pertunjukan Drama Gong Kepada Generasi Penerus. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 154. <https://doi.org/10.25078/klgw.v11i2.2895>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Winardi, D. W. S. S., & Widiana, I. W. (2024). KACA: Educational Tutorial Video-Based Games to Stimulate Early Childhood Language Skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 138–146. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i1.74881>

