

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. (2020). *Penggunaan media pembelajaran PowerPoint dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SDN 08 Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Ardy Wiyani, N., & Barnawi. (2014). *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyus, D. (2009). *Keamanan multimedia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayu, N., & Manuaba. (2021). Media pembelajaran Zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 21–30.
- Azwar, S. (2016). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bulo, M. B. (2020). Pengembangan strategi pembelajaran menyenangkan “permainan bisik berantai” pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II di SD mardi yuana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 97–103.
- Daryanto. (2010). *Konsep multimedia pembelajaran interaktif*. Kemdikbud.
- Fitri, H. A., & Lubis, I. (2024). Pengembangan multimedia interaktif game berbasis PowerPoint untuk pengetahuan mitigasi bencana banjir pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Agapedia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Hidayah, R. M., Anggarasari, F. H., & Nugraha, B. (2023). Efektivitas multimedia interaktif PowerPoint untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. *Jurnal Agapedia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 55–65.
- Kurniasih, I. (2012). *Kumpulan permainan interaktif untuk meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Cakrawala.
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(1), 1–13.
- Maku, N. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMKN 1 Gorontalo. *Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–12.

- Masganti, S. (2015). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi* (T. W. Utomo, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Modati, D., Setyowati, R., & Nurhayati, T. (2024). Pengaruh PowerPoint interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 21–30.
- Monica, F., & Muryanti, R. (2023). Efektivitas PowerPoint interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8345–8353.
- Montolalu, B. E. F. (2011). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muharram, N. (2020). *Pemanfaatan jurnal elektronik sebagai sumber belajar (Studi kasus pada mahasiswa FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nur, F. M. (2012). Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran sains kelas V SD pada pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 2302–1705.
- Pangarti, W., & Yaswinda. (2023). Pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 1–13.
- Piaget, J. (1936). *Origins of intelligence in the child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Piaget, J. (1983). *Piaget theory of cognitive development* (4th ed.). New York: Wiley-Interscience.
- Ristyadewi, N., & Fitria, H. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 4–5 tahun melalui game edukatif PowerPoint. *Jurnal AUDHI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 122–131.
- Rohita, S., & Nurfadilah, D. (2021). Pembuatan games edukatif berbasis PowerPoint untuk mendukung kemampuan kognitif anak TK. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat (JPM)*, 4(2), 45–52.
- Sambella, M., Rahman, T., & Siahaan, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam menumbuhkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Didaktik*, 17(1), 12–22.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (11th ed.). Jakarta : PT. Erlangga.

- Sari, L. P. (2021). *Pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia dini 5–6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi COVID-19*. UIN FAS Bengkulu.
- Selamet, A. (2012). *Sumber belajar tradisional dan sumber belajar inovatif*. OKU: Sumatera Selatan.
- Setiyo Otoyoy, S., Sari, D. A., & Firdaus, A. (2023). Penggunaan game interaktif berbasis PowerPoint di TK Al-Kaffah Batam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 89–100.
- Shilpa, S., & Sunita, M. (2013). A study about role of multimedia in early childhood education. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 2(6), 80–85.
- Simaremare, S., Situmorang, M., & Tarigan, S. (2018). Innovative learning material with project to improve students achievement on the teaching of acid-base equilibrium. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 20(1), 431–436.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Children's Education*, 7(1), 1–13.
- Situmorang, F., & Darmana, A. (2017). Pengembangan bahan ajar inovatif dan interaktif melalui pendekatan saintifik pada pengajaran larutan dan koloid. *Jurnal Edukasi Kimia*, 2(1), 48–53.
- Sudhata, W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2015). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiawati, A., & Azizah, N. A. H. (2019). Pemanfaatan web-educative sebagai sumber belajar berbasis STEM. *Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 1–8.
- Sumiharsono, R., & Hasanah. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2010). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori* (1st ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai*

aspeknya. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syarifah, S. N., Amanullah, A. S. R., & Rachma, Z. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum Merdeka untuk PAUD. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1–12.
- Trisanti, S., & Nafiah. (2020). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–13.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widayat, W. (2014). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPA terpadu pada tema sistem gerak pada manusia. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 535–541.
- Widoyoko, P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Windaviv, S. (2014). Pengaruh penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan minat belajar anak di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–13.
- Wirna, S. (2022). *Analisis kemampuan kognitif melalui kegiatan mengenal bentuk dan warna pada anak usia 4–5 tahun*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Woolfolk, A. E. (1997). *Educational psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 1–8.
- Wulandari, S. S., Trisnawati, N., Suratman, B., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors affecting the quality of education: A comparison study in vocational high school in East Java. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 1–13.
- Yuliani, N. S. (2008). *Metode Pengembangan Koqnitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.