

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Satria, A. N. “Pentingnya Masa Golden Age Anak”. Available: <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak/> [Diakses: 18 Desember 2025].
- [2] FKM UI, “Doktor FKM UI Teliti: Kejar Tumbuh dan Kemampuan Kognitif Anak Indonesia (Analisis Data Longitudinal IFLS 1997, 2000, 2007, dan 2014)”. Available: <https://fkm.ui.ac.id/doktor-fkm-ui-teliti-kejar-tumbuh-dan-kemampuan-kognitif-anak-indonesia-analisis-data-longitudinal-ifls-1997-2000-2007-dan-2014/> [Diakses: 18 Desember 2025]
- [3] S. Liana, “Studi Tentang Kesulitan Fokus Anak dalam Pembelajaran : Tinjauan Psikologis dan Edukatif,” vol. 3, no. 1, pp. 26–33, 2024, doi: 10.58540/pijar.v3i1.646.
- [4] Kids Medic. “*Concentration in children – the key to effective learning*” [Online]. Available: <https://kidsmedic.pl/en/articles/childrens-concentration-the-key-to-successful-learning/> [Diakses: 30 September 2025].
- [5] U. F. F. M. Rulianto, H. Hasanah, and I. Zahro, “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Effect of Smart Finger Board Media on the Basic Numeracy Skills of 5 – 6-Year-Old Children at Anisa Kindergarten , Kebonsari , Jember Pengaruh Media Papan Jari Pintar Terhadap Kemampuan Numerasi Dasar Anak Usia 5-6,” vol. 6, no. 2, pp. 652–664, 2025.
- [6] S. Wijaya, S. Utari Batamata, D. Mei Wulandari, M. Farlan, P. Guru Madrasah Ibtidaiyah, and I. Agama Islam Negeri Sorong, “Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 31–36, 2025, [Online]. Available: <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool>

- [7] I. Pendidikan *et al.*, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Kec . Duingingi , Kota Gorontalo Penggunaan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah serta membuat anak menarik , suara yang menyenangkan , dan aktivitas yang dapat direspon langsung oleh anak .,” no. November 2025, 2026.
- [8] R. W. Syafitri, “Meningkatkan Perhatian Siswa Dengan Menggunakan Pengajaran Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Sidokare I Sidoarjo,” *PTK AI 2018 PGSD FKIP Univ. Muhammadiyah ...*, pp. 1–10, 2018, [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3001>
- [9] R. S. Hessels and I. T. C. Hooze, “Eye tracking in developmental cognitive neuroscience – The good, the bad and the ugly,” *Dev. Cogn. Neurosci.*, vol. 40, no. September, p. 100710, 2019, doi: 10.1016/j.dcn.2019.100710.
- [10] A. Rebreikina, D. Zakharchenko, A. Shaposhnikova, N. Korotkov, Y. Klimov, and T. Batysheva, “Voluntary Attention Assessing Tests in Children with Neurodevelopmental Disorders Using Eye Tracking,” *Children*, vol. 11, no. 11, pp. 1–13, 2024, doi: 10.3390/children11111333.
- [11] M. Lee and C. Lai, “Integrasi konsep dan teori beban kognitif dalam pendidikan kejuruteraan di Malaysia: satu kajian literatur,” *Geogr. - Malaysian J. Soc. Sp.*, vol. 12, no. 3, pp. 46–57, 2016.
- [12] G. Santoso and A. H. Putri, “Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT),” vol. 03, no. 01, pp. 1–9, 2024.

- [13] P. Buono, B. De Carolis, F. D. Errico, N. Macchiarulo, and G. Palestra, "Assessing student engagement from facial behavior in on-line learning," pp. 12859–12877, 2023.
- [14] A. Nurhidayah, S. Suyoto, S. Suwarni, and A. A. Nugroho, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 4, pp. 3271–3278, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i4.8484.
- [15] M. R. Nayla, K. Nurhayati, U. Islam, and N. Sunan, "*Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development : Perspectives from Teachers and Parents*," vol. 9, no. December, pp. 733–745, 2024.
- [16] T. A. Palintan, Nurul Asqia, and Hariska, —Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare, *Anakta J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 87–92, 2023, doi: 10.35905/anakta.v1i2.4474.
- [17] Lasmana, F.H. "Kenali Beda Smart TV dan Papan Interaktif Digital (IFP) Langsung dari Kemendikdasmen!" 24 September 2025, [Online]. Available: https://www.melintas.id/pendidikan/346613295/kenali-beda-smart-tv-dan-papan-interaktif-digital-ifp-langsung-dari-kemendikdasmen#goog_rewarded [Diakses: 25 September 2025].
- [18] M. Deja, L. Zajac-Lamparska, and J. Trempala, "Executive attention training effects in children aged 4 and 6 years: improvement in the trained task greater for 6-year-olds, but far transfer greater for 4-year-olds," *Front. Public Health*, vol. 13, Art. no. 1499924, May 2025. doi: 10.3389/fpubh.2025.1499924.
- [19] A. Gulz and M. Haake, "Scaffolding attention and perseverance skills in a diverse population of preschool children in Sweden," *Learn. Individ. Differ.*, vol. 113, Art. no. 102488, 2024. doi: 10.1016/j.lindif.2024.102488.

- [20] I. T. Husain, D. A. Nggai, S. M. P. Tanti, and F. Lomuli, “Analisis faktor penyebab kurangnya fokus pada anak usia dini dan strategi penanganannya,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini (JUPENBAUD)*, vol. 1, no. 4, pp. 30–36, Jun. 2025, doi: 10.61132/jupenbaud.v1i4.59.
- [21] H. H. Salma and F. Kurniawati, “Upaya Meningkatkan Kapasitas Atensi Anak Usia Dini untuk Siap Sekolah dengan Teknik Shaping,” vol. 7, no. 2, pp. 1651–1663, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4157.
- [22] bikinidcard.com. “Pengertian Kartu RFID” [Online]. Available: Pengertian Kartu RFID - Harga, Jenis, Fungsi dan Contohnya [Diakses: 30 September 2025].
- [23] Vindiasari, Y. “Adaptive Learning: Proses Pelatihan dan Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan dan Data Besar”. Available: <https://www.ruangkerja.id/blog/adaptive-learning-proses-pelatihan-dan-pembelajaran-adaptif-berbasis-kecerdasan-buatan-dan-data-besar> [Diakses: 13 Oktober 2025].
- [24] Dicoding. “Apa Itu Machine Learning? Beserta Pengertian dan Cara Kerjanya” [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/machine-learning-adalah/> [Diakses: 30 September 2025].
- [25] Rita, P.S. “Apa itu *Reinforcement Learning*? Cara Kerja & Contohnya”. Available: <https://aihub.id/pengetahuan-dasar/reinforcement-learning> [Diakses: 13 Oktober 2025].
- [26] Irhan, H. D. N. “*Reinforcement Learning* adalah: Konsep, Komponen, dan Contoh”. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/reinforcement-learning-adalah> [Diakses: 13 Oktober 2025].

- [27] edukasikini.com “Sensor Berat (Load Cell): Prinsip Kerja dan Jenisnya” [Online]. Available: Sensor Berat (Load Cell): Prinsip Kerja dan Jenisnya - EDUKASIKINI.COM [Diakses: 30 September 2025].
- [28] Rita, P.S. “Apa itu *Convolutional Neural Network*? Pengertian & Cara Kerja”. Available: <https://aihub.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-cnn> [Diakses: 13 Oktober 2025].
- [29] IBM. “Apa itu *Convolutional Neural Network*?”. Available: <https://www.ibm.com/id-id/think/topics/convolutional-neural-networks> [Diakses: 13 Oktober 2025].
- [30] K. Azmi, S. Defit, and S. Sumijan, “Implementasi *Convolutional Neural Network* (CNN) Untuk Klasifikasi Batik Tanah Liat Sumatera Barat,” *J. Unitek*, vol. 16, no. 1, pp. 28–40, 2023, doi: 10.52072/unitek.v16i1.504.
- [31] J. Crouzet. “ESP32-WROOM-32 Datasheet Version 3.6”. Available: https://www.espressif.com/sites/default/files/documentation/esp32-wroom-32_datasheet_en.pdf [Diakses: 28 Oktober 2025].
- [32] Raspberry Pi. “Raspberry Pi 4”. Available: <https://www.raspberrypi.com/products/raspberry-pi-4-model-b/specifications/> [Diakses: 28 Oktober 2025].
- [33] Raspberry Pi. “Raspberry Pi Zero 2 W”. Available: <https://datasheets.raspberrypi.com/rpizero2/raspberry-pi-zero-2-w-product-brief.pdf> [Diakses: 28 Oktober 2025].