

## DAFTAR PUSTAKA

- Asita, S. (2017). Perancangan background pada game “Cockatoo Savior.” *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37–45.
- Asmin, A. I. (2015). Pengenalan dan Peningkatan Minat Anak Usia Dini untuk Mempelajari Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional*, 02, 191–197.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dhieni, N., & Muis, A. (2012). Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak ( Tk ) Tentang Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-6 Tahun Insight of Kindergarten Teachers on the Laguage. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 7(2), 98–105.
- Ermawati, E. A., Trianasari, E., & Banyuwangi, P. N. (2019). Bingo game: hidden treasure among heap of woods (the effectivity of a game in improving students’ vocabulary mastery). *Journal of Applied Studies in Language*, 3(1), 37–42.  
<https://doi.org/10.31940/jasl.v3i1.1159>
- Fajriah, Z. L., & Anggereini, E. (2016). Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama. *Biodik*, 2(1).  
<https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3368>
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Fono, Y. M., Ita, E., & Mere, V. O. (2023). Stimulasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun melalui Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4305–4315.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4838>

- Haryati, S. (2012). Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprapti, A. (2021). Implementasi Metode Jurnal Pagi Dalam Menumbuhkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kecamatan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 50–55.  
<https://pgsd.umk.ac.id/files/semnas-pgsd-umk-2021/25-30-mari-utami.pdf>
- Istianto, W. (2015). Membangun Edugame “Smart Kids Games” Permainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini. *Informatika*.  
[https://repository.wicida.ac.id/598/1/1043123\\_Sarjana\\_Teknik Informatika.pdf](https://repository.wicida.ac.id/598/1/1043123_Sarjana_Teknik Informatika.pdf)
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33–40.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 90–103.  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/2740/1520/>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Maduwu, B. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *Jurnal Warta*, 147(March), 11–40.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif

- Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Miftah, M. (2015). Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Untuk Paud. *Jurnal Teknodik, Iml*, 049–056.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.145>
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif 1 TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF. *Academia*, 1–7.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Nasution, S. (2016). Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Warta*, 50(1), 15–19.
- Novitasari, Y., Prastyo, D., Reswari, A., & Iftitah, S. L. (2023). Kemampuan Bahasa Inggris Awal pada Periode Linguistik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5343–5350.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5324>
- Nurchasanah, E., & Endah Sudarmilah, S. T. . M. E. (2016). *Pengembangan Multi Platform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam 3 Bahasa Untuk Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta Publikasi Ilmiah*.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.  
<https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.  
[https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf)
- Purwanti, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 91–105.  
<https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Qomariyah, S. S., & Utama, I. M. P. (2020). Bingo Games in students' vocabulary and reading comprehension. *EnJourMe (English Journal of Merdeka)* :

- Culture, Language, and Teaching of English*, 5(2), 170–177.  
<https://doi.org/10.26905/enjourme.v5i2.5056>
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. April 2015, 1–7.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD). *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-06>
- Rustandi, D., Suryakencana, U., Pasir, J., Raya, G., & Barat, J. (2022). *Metode Pieces Dalam Perancangan Game*. 10(3).
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2).
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 43.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.6>
- Suprayogo, Imam, & Tobroni. (2014). Metodologi Penelitian Agama. *Metodologi Penelitian*, 102.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri, L., {Bibliography}& Swastyastu, J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>

Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 1*, 72–79.

Widiastuti, K. K., & Nisa, A. F. (2022). Tumbuhan Secara Vegetatif Melalui Game. *Jurnal Pendidikan, 1*.

Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *7*, 16274–16281.

Yuswati, H., & Setiawati, F. A. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 5029–5040. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2908>

