

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Eka Jayanti, E. meilinda, N. Fahriza, P. Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak Jl Abdurrahamn Saleh No, and P. Indonesia, “Game Edukasi ‘Kids Learning’ Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” vol. VI, no. 1, 2018.
- [2] A. Minasari, D. Indraswati, A. Purwasito, and I. A. Setiawan, “Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2124–2133, Feb. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.733.
- [3] N. Veronica, “Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.
- [4] M. Herdyastika and M. Kurniawan, “Analisis Perbandingan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1585–1593, Dec. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.902.
- [5] S. Sutono and D. Rustandi, “Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 10, no. 3, Aug. 2022, doi: 10.23960/jitet.v10i3.2673.
- [6] N. Ketut and A. Suarti, “Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini.”
- [7] I. Afrianto and R. M. Furqon, “Naskah Diterima : 2 Mei,” *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 02, 2018, doi: 10.21456/vol8iss2pp1-9.
- [8] M. Firdaus and E. Muryanti, “Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini”.
- [9] J. R. Widayati, R. Safrina, and Y. Supriyati, “Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 654, Aug. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.692.
- [10] Y. Vernandes Uzer, “Strategi Belajar Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” 2019.
- [11] H. Hasbullah, S. B. Mohd Yusof, M. Yaumi, and A. M. Babikkoi, “Improving Vocabulary Using a Computer-based Flashcard Program,” *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, vol. 1, no. 1, pp. 31–36, Mar. 2018, doi: 10.33648/ijoaser.v1i1.4.

- [12] R. A. Dore *et al.*, “Education in the app store: using a mobile game to support U.S. preschoolers’ vocabulary learning,” *J Child Media*, vol. 13, no. 4, pp. 452–471, Oct. 2019, doi: 10.1080/17482798.2019.1650788.
- [13] M. Amini, M. Pd, B. Sujiono, and S. Aisyah, “Modul Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya.”
- [14] N. Khairani, J. N. Fadila, and F. Nugroho, “Perancangan Game 2 Dimensi Petualangan Anak Menyelamatkan Orangtua Sebagai Media Edukatif Bagi Anak Dengan Metode Waterfall,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [15] U. Islam and N. S. Kalijaga, “Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira’ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta Habibur Rohman,” *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [16] N. U. Putri, Q. J. Adrian, A. Jayadi, J. P. Sembiring, and W. Sudana, “Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Masyarakat Dan Staf Pemerintahan Desa Sidosari Lampung Selatan,” *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 3, no. 1, pp. 63–69, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- [17] N. A. Farida and F. Ratyningrum, “Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan Ibspaint X Di Media Sosial Tiktok,” 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- [18] U. Hasanah, “Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung,” *Kota Metro Lampung Uswatun Hasanah*, vol. 5, no. 1, 2019, [Online]. Available: www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- [19] R. Astuti and T. Aziz, “Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 294, May 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.99.
- [20] L. Maghfuroh, “Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah,” *Jurnal Endurance*, vol. 3, no. 1, p. 55, Mar. 2018, doi: 10.22216/jen.v3i1.2488.
- [21] W. N. Nabighoh, M. Mustaji, and H. Hendratno, “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3410–3417, Feb. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2410.
- [22] R. T. Humaida and S. Suyadi, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT,” *Aulad:*

Journal on Early Childhood, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, Jun. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.

- [23] D. Lintang Trenggonowati, “Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon,” 2018.
- [24] A. Fadlan and U. Nopriansyah, “Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini,” vol. 4, no. 1, pp. 137–151, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

