

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede Agung. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Agung, A. A. Gede Agung. 2018. *Metodologi Pendidikan Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede Agung. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede Agung, & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS) (2021)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, Bella, dkk. (2023). Pengembangan *Game* Edukasi untuk Mengenalkan Jenis Profesi pada Anak TK dengan Menggunakan Metode ADDIE di PAUD Kayuwalang Yayasan Al-Mutaqin. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 615-618.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126–5135.
- Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Intraktif Powerpoint Dalam Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*. Lampung: Bandar Lampung.
- Arikunto, Suharsini. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsanti, Meilan. (2014). Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni Indonesia*, Volume 3, Nomor 2, Halaman 24 – 47.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azwarna. (2019). Pembelajaran Seni Melalui Media Jerami Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1390-1391.
- Cahyadi, Rahmat Arofah. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. 3(1), 35-43.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Ary Pratama. (2021). *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149-157.

- Dina, Ratna Nika, dkk. (2023). Pengembangan *Game Power Point* Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30-47.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Haifaturrahmah, H, dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 310–318.
- Hasan. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2(4), 169–75.
- Heinich, dkk. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5 ed)*. Englewood Cliffs NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Hasjiandito, Akaat, dkk. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1).
- Hamid, Abi Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Idad, Suhada. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2016. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Kencana Pr Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Khaironi, Mulianah. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol. 3, No. 1.
- Khasanah, Uswatun, dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri* 1 (4). <http://bajangjournal.com/index.php/JPM>.
- Koyan, I Wayan. 2007. *Assesment Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koriaty, S. & Muhammad, D. A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*. 14 (2): 279.
- Kusuma, Listiana. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kurniasih, Siti. (2021). Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di Masa Pandemi Covid19. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 233-249.
- Maemunawati, S., & Muhammad, A. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Muflihah. (2014). Pentingnya Peran Bahasa dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal ThufuLA*, 2(2), 336.
- Mundlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1-5.
- Nand, Kalpana, dkk. (2019). Engaging Children with Educational Content Via Gamification. *Smart Learning Environments*, 6(6), 1-15.
- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (1): 66-74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>.
- Pane, A, & Darwis, D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putra, dkk. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pauruan*, 1(1), 47.

- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32–39.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana.
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
- Rohayati, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 36.
- Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 381-390.
- Rusman, dkk. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safira, A., R. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caramedia Comunication. Jawa Timur.
- Salina, Eva, dkk. (2021). *Faktor-Faktor Penyebab Anak Menjadi Tidak Mandiri Pada Usia 5-6 Tahun di Raudatul Athfal Babussalam*. Pontianak: Jurnal UNTAN.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Saudale, Martha. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2).
- Sayidah, Rifiyah, dkk. (2021). Media Game Edukasi Berupa Aplikasi untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 142-154.
- Sembiring, Suah. 2022. *Yuk, Belajar Bareng Matematika Ceria Berlatih Menalar Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas 5*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Setiadi, Teguh, dkk. (2022). Game Mobile Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Jupiter*, 14(2), 549-559.



- Suardipa. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 53-57.
- Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Tangerang: CV Jejak.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Hery. (2016) Pagaruh Motivasi belajar Siswa dan Media Pembelajaran Mengguakan LCD terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Probolinggo. *Jurnal penelitian dan Pendidikan IPS*. 10(2): 118-232
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- Sukardi. 2018. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suryana, Dr. Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Syaparuddin, dan Elihami. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1 (1): 187–200.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, Vol. 11(1), 12-26.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan (Vol. 148)*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2017. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Endang, W & Ghinah, T. (2021). Game Edukasi Berbasis Microsoft Powerpoint Sebagai Jawaban Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Jurnal Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Vitianingsih, Anik. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, Volume 1, Nomor 1.

- Widyatmojo, G & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024-1029.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.
- Zubaedah, S. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Berkisah. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 37-46.

