

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*.
- Aidah, N., & Nurafni. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Aisyah. 2020. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(02), 37–41. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Aksan, A., Rangkuti, A., & Ribal, A. 2021. Optimization of CV.Amanda Makassar Production Planning in the Time of Covid-19 Using Multiple Goal Linear Program Model. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 17(2), 189–201. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v17i2.11793>
- Amriani, S. R. 2024. Penggunaan Media Game Edukasi “Let’s move” Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*. *Ininnawaparaedu.Com*, 01(02).
- Asmadi, A. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Badriah, S., Rosidah, L., & Maryani, K. 2024. Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.37411/jecej.v6i1.2814>
- Chidliir, Y. 2022. *Game Edukasi Wordwall, Solusi Mengatasi Kejenuhan dalam Pembelajaran* (Putra, Ed.).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Gava Media.

- Depdiknas. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Djollong, A. F., Sari, A., Junizar, Pramanik, N. D., Kustanti, R., & Lubis, A. A. Z. 2023. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Panduan Komprehensif)* (Sepriano, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fadlilah, L., & Karomah, W. 2022. Permainan Edukasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 49–54.
- Fauzia, W. 2022. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Firmansyah, M. 2022. *Tahapan Pengembangan Education Game, Sebuah Strategi Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan*.
- Fitria, F., & Ummah, A. K. 2023. Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif di PAUD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3).
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 2020. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hasan. 2022. Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 3(2), 111–117. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Hasanah, U., & Gudnanto. 2023. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73.
- Hidayat, F., & Nizar, M. 2021. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE Model In Islamic Education Learning. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1.
- Ismail, A. 2009. *Education Game: Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Pro-U Media.
- Khaironi, M. 2020. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 261–266.

- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chaze-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Mediasi: Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Dan Komunikasi*, 2(1).
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Dopo, F., Ita, E., Natal, Y. R., Jau, M. Y., Ngonu, M. R., Kembo, M. R., Deghe, M., Wunu, B., & Tawa, O. P. A. 2021. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini* (K. D. Dhiu & D. N. L. Laksana, Eds.). NEM.
- Larasati, A. 2022. *5 Manfaat Game Edukasi Digital untuk Anak*.
- Lumante, F., Farny Tiwow, M., & Tolukun, T. 2023. Penggunaan Media Wordwall English Learning Mystery Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bahasa Inggris Dasar di Tk Gmim 15 Tandurusa Kota Bitung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2023(24), 962–971. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10467518>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. 2022. Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235.
- Martins, I., Novianti, R., & Solfiah, Y. 2024. Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwall.Net Terhadap Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Maria Pasir Putih. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12526–12538. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 5.
- Munandar, R. T., Robandi, B., & Giwangsa, S. F. 2023. Pengembangan Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 81–87.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. 2022. *Game Edukasi (Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21)* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. 2021. Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212–217. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Qiptiyah, T. M. 2024. Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media.
- Rohmatin. 2023. Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2).
- Satyadewi, N. P. A. 2024. *Pengembangan Media Game Education Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Denpasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Serly, A. 2023. *Pengembangan E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada AUD Usia 5-6 Tahun* [Diploma Thesis]. UIN Raden Intan Lampung.
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. 2023. Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Research Journal*, 6(1), 46–54. <http://journals.ums.ac.id/index.php/>
- Silvia, K. S. 2021. *Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Di Kelompok B Taman Kanak Kanak Negeri Desa Tista Tahun Ajaran 2020/2021* [Doctoral Dissertation]. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. 2024. Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–24.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhartinah, & Budiarti, E. 2024. Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4414>
- Sukardi. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)* (R. Damayanti, Ed.). Bumi Aksara.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (Suryani & D. Purnamasari, Eds.). PT Bumi Aksara.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafi, N., Suparman, & Ayu, P. E. S. 2021. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (I. P. Y. Purandina, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yovita, Y., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8.