

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, R., & Nurmalina, N. (2020). Pengaruh Metode Bererita Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam Kualu Nenas. *Journal on Teacher Education*, 1(2), 39-46.
- Aqib Zainal, dkk. 2017 Penelitian tindakan kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA. h.228
- Arikunto Suharsini. 2009. Edisi Revisi Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK kelas DV di SLB Kartini Batam). *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1, 2-120.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50-57.
- 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.
- Putri.I.Y.2020. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putri Aisyah Kebon IX Kecamatan Sungai Gelam. Jambi: Universitas Jambi
- Indonesia, K. B. B. (2003). *Pengertian Analisis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta:Rajawali,2001), h. 41.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71-79.
- Mulyani, Novi. (2018) ."*Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*". Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Mulyasa, Praktik Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung : Rosdakarya 2009), h.33.

- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1-9..
- Pane, B., & Najosan, X. B. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putera Harapan Surabaya. *Paud Teratai*, 3(1).
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175
- Roswati, E. (2020). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whispers. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 32-36
- Rukin. (2019). " *Metodologi penelitian kualitatif*". Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Shulhan, Khairy. (2016). " Analisis pengaruh penggunaan game edukasi pada penguasaan kosakata bahasa asing dengan studi kasus game edukasi bahasa Arab ". *Tesis. Fakultas teknologi informatika. Teknik informasi IT* 10 November. Surabaya
- Sidiq, Umar, Khoiri miftahul. (2019). " *metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan* ". Jawa Timur : CV Nata Karya.
- Sofyan, Hendra. (2018). " *Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya* ". Jakarta: CV Infomedika
- Suharsimi Arikumto, Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta: Aditya Media, 2010).
- Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., Pratama, A. F., & Hawa, E. (2021). Android sebagai media menghafal kosakata 3 bahasa. *Metrik serial game*
- Wiyani, Novan Ardy. (2016). " *konsep dasar PAUD*". Yogyakarta: penerbit Gava media