

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Atud Durroh, L., Tika Damayani, A., & Setyo Sundari, R. (2023). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MENGENAL HURUF DAN MEMBACA SISWA KELAS I SD NEGERI SUMBERMULYO, KEC.SARANG, KAB. REMBANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Suban*, 9(5), 2635–2650.
- Darmanto, T., Fadilah Akbar, A., Azhari, A., & Islam Nusantara, U. (2024). Identifikasi Motivasi Belajar Anak Didik Pra-Sekolah Melalui Game Pengenalan Bentuk Geometri. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(1), 12–24. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.934>
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02.
- Harlistyarintica, Y., & Fauziah, P. Y. (2020). Pola Asuh Autoritatif dan Kebiasaan Makan Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 867–878. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.617>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim>
- Nur Afifa, F., & Gumiandari, S. (2021). Implementasi english game dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah di usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 68–75.
- Octavia, V. C. (2024). RANCANG BANGUN GAME MAZE 3D “LABYRINTH OF ISLAMIC KNOWLEDGE (LIKE)” MENGGUNAKAN METODE GDLC DAN ALGORITMA RECURSIVE DFS. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3830>
- Rasid, J., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Kajian tentang Kegiatan Cooking Class Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 83–91.

- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. In *Educational Research Review* (Vol. 40). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>
- Videnovik, M., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovik, V. (2024). Game-based learning approach in computer science in primary education: A systematic review. *Entertainment Computing*, 48, 100616. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100616>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24.