

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, P., & Darmawati, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran bahasa inggris melalui media game pada panti asuhan al maun di desa ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 1725–1739. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>
- Hasan, M., Harahap, T. K., Susanti, & Khasanah, U. (2021). *Teori dan Inovasi Pendidikan*.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Lestari, R. E., & Handayani, R. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal At-Tabayyun*, 6(2), 113–126. <https://doi.org/10.62214/jat.v6i2.158>
- Lumbangaol, R. R., Nasution, P., Gulo, B., & Hasibuan, M. F. (2023). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Para Guru Yayasan Ghafa Melalui Permainan Spelling Bee. *Jurnal Abdimas Maduma*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.52622/jam.v1i2.126>
- Maharani, S. (2023). Keterampilan membaca siswa kelas 3 sd dan pengaruhnya pada kemampuan menulis cerpen. *Reduplikasi Universitas Negeri Gorontalo*, 0435, 83–91.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>

- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>
- Putri, D. A. P., Priyawati, D., Arrizka, N. K., Khasanah, F. S., & Litaswari, I. (2023). Android Mobile-Based English Learning Game Education for Children in Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(3), 555–564. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.3.915>
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 97–105.
- Siswandi, A., & Muhidin, A. (2022). SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa SISTEM INFORMASI APLIKASI SEWA GEDUNG WILAYAH KARAWANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 13(4), 199–206.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA EKONOMI. 10(1), 444–459.
- Wahyuningrum, R., & P, A. M. (2022). Pembuatan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 1 dan 2 Sd Berbasis Android. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 6(2), 59–70. <https://doi.org/10.55886/infokom.v6i2.508>
- Wulandari, A. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan, Vol. 8*(Issue 2), 56–68.

- Yulianti, A., & Ekohariani. (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(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yuliasari, U., & Dwidarti, F. (2024). *Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Mondokan Tuban : Suatu Analisis Efektivitas dan Tantangan*. 6(2), 65–71.