

REFERENCES

- Ainin, M., 2013. Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Akdogan, E. (2017). Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials. *Online Submission*, 7(1), 31-66.
- Amir, M., 2011. *Rahasia mengajar dengan kreatif, inspiratif, dan cerdas*. Logika Galileo.
- Ananda, R., 2017. Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), pp.19-31.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmonah Siti. 2019. *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar*. vol 8.
- Bakhsh, S.A., 2016. Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English language teaching*, 9(7), pp.120-128.
- Bayarcelik, E.B. and Taşel, F., 2012. Research and development: source of economic growth. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 58, pp.744-753.
- Berthier, D., 2007. *The Hidden Logic of Sudoku* (p. 76). Raleigh, NC: Lulu. com.
- Choerul Umam, M., Utama, M. P., & Anif, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini berbasis Android Package di PAUD Permata Bunda Bawen 2016* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Chu, S., & Martinson, B. (2008). Game-based learning in design history. In *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (pp. 478-488). IGI Global.
- Cotton, Wayne. (2008). Supporting the use of learning objects in the K-12 environment: A design-based research project. Emerging Technologies Conference 2008.
- Fitriana, R.O., Hadi, M.S. and Izzah, L., 2021. Improve English Skill Vocabulary With Flashcard Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Hakim, L.N., 2019. The implementation of YouTube in teaching vocabulary for young learners. *Journal of Advanced English Studies*, 2(1), pp.13-18.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak Press.
- Hermawan, R. (2018). Pengajaran Sholat Pada Anak Usia Dini Perspektif Hadis Nabi Muhammad Saw. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 282-291.
- Herrington, J., McKenney, S., Reeves, T., & Oliver, R. (2007, June). Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 4089-4097). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111-120.
- KHALIFATUNNISA, P.R., 2020. *DEVELOPING THE VOCABULARY OF ENGLISH PICTURE CARDS FOR YOUNG LEARNERS IN ABA PELANGI INCLUSIVE SCHOOL TULUNGAGUNG*.
- Komachali, M.E. and Khodareza, M., 2012. The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *International Education Studies*, 5(3), pp.134-147.
- Kusuma, S. (2018). *Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- L Uce. 2017. The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak. jurnal. ar-raniry. ac.id.
- Lelawati, S., Dhiya, S. and Mailani, P.N., 2019. The teaching of English vocabulary to young learners. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(2), pp.95-100.
- Liando, N.V.F., Tatipang, D.P., Tamboto, G., Poluan, M. and Manuas, M., 2022. Pictures as a Learning Media in Teaching Vocabulary. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), pp.1944-1949.
- Lim, Z. Y., Chua, K., Sim, K. S., & Tan, S. C. (2021). Development of Brain Balancing System for Left and Right Hemispheres. *International Journal on Robotics, Automation and Sciences*, 3, 1-7.
- Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 149. 4 Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 24.
- Markus, N., Kusmiyati, K. and Sucipto, S., 2017. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Maulidiyah, H. (2014). *Developing a syllabus and providing instructional materials for the teaching of English in kindergarten* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Mustari, R. E. N., Akib, T., & Amri, N. A. (2019). Media Kartu Kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Inggris Anak di Tk Teratai Unm Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 8-14.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. Kencana.
- Nazaryanto, H., 2020. *THE USE OF FLASHCARD TO IMPROVE THE VOCABULARY OF KINDERGARTEN STUDENTS AT RA AISYIYAH MENTARI SOUTH KUTA* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).

- Purtadi, S., & Sari, R. L. P. (2007). Menggali nilai edukasi sudoku kimia. In *Prosiding seminar nasional kimia dan pendidikan kimia 2007 ISBN 978-979-98063-1-4 dengan tema " Peranan Kimia dan Pendidikan Kimia dalam Pengembangan Industri yang Berwawasan Lingkungan*.
- Purwono, U. (2008). Standar Penilaian Bahan Ajar. Jakarta: BNSP.
- Romadhona D. M. (2021, June 22). Cara Bermain Sudoku dengan Anak, Bisa Melatih Konsentrasi dan Menghilangkan Stres. Orami.co.id
- Rusalman, M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU KEGIATAN TEMA SEMESTER 1 UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS AUD* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- Sabarinirini. (2019, March 15). *A-Z Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak TK Beserta Arti (Panduan Orang Tua dan Guru)*. azbahasainggris.com
- Safitri, A.O., Handayani, P.A., Sakinah, R.N. and Prihantini, P., 2021. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp.116-128.
- Sasaki, T., Mizuki, T., & Sone, H. (2018). Card-based zero-knowledge proof for Sudoku. In *9th International Conference on Fun with Algorithms (FUN 2018)*. Schloss Dagstuhl-Leibniz-Zentrum fuer Informatik.
- Sauri, S., Subarkah, C.Z. and Sari, S., 2021, February. MAKING SUDOKU PUZZLES LEARNING MEDIA ON ELEMENTS PERIODIC SYSTEM MATERIALS. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 2, pp. 172-186).
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara. SETARA: Jurnal Studi Gender dan Anak, 3(2), 45-55.
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- Wohlwend, K.E., 2015. *Playing their way into literacies: Reading, writing, and belonging in the early childhood classroom*. Teachers College Press.