

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini: Edisi Ketiga*. Jakarta: Prenamedia Group.
- [2] Peby Noka Prasetya, *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Teknik Examples Non Examples Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sadeng 03 Kota Semarang*. [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/38625/1/1402408283.pdf>
- [3] Inas Widyanuratikah, "Jumlah Anak Sulit Membaca Meningkat Akibat Pandemi" [Online]. Available: <https://www.republika.co.id/berita/qq5767483/jumlah-anak-sulit-membaca-meningkat-akibat-pandemi>.
- [4] Muchlisin Riadi, "Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori dan Kinestetik)" [Online]. Available: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/model-pembelajaran-vak.html>.
- [5] Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, & Erri Wahyu Puspitarini. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini" [Online]. Available: <http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7/12>
- [6] RETNOMURTI, Ayu Bandu; HENDRAWATY, Nurmala; NURHAYATI, Nurhayati. Strategi Pengenalan Membaca Phonics Method dalam Pengabdian kepada Masyarakat di Jakarta Selatan. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 2019, 3.1: 15-24.
- [7] Prita Apresiani, "Mengenal Metode Fonik Untuk Bantu Balita Belajar Membaca" [Online]. Available: <https://www.orami.co.id/magazine/mengenal-metode-fonik-untuk-bantu-balita-belajar-membaca/>.
- [8] RAMADAN, Rido; WIDYANI, Yani. Game development life cycle guidelines. In: *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*. IEEE, 2013. p. 95-100.
- [9] Sadiman, Arief S. "Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya." (2009).
- [10] Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).
- [11] Endang, Noalina, "Penggunaan Media Kartu Lambang Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Anak Autis Kelas I SDLB di SDLB Autisma Dian Amanah Ngaglik Sleman Yogyakarta," [Online]. Available: <https://eprints.uny.ac.id/7759/>
- [12] Phajane, Masello Hellen. "Introducing beginning reading using phonics approach." *Mediterranean Journal of Social Sciences* 5.10 (2014): 477.

- [13] Retnomurti, Ayu Bandu, Nurmala Hendrawaty, and Nurhayati Nurhayati. "Strategi Pengenalan Membaca Phonics Method dalam Pengabdian kepada Masyarakat di Jakarta Selatan." JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK) 3.1 (2019): 15-24
- [14] Blackman, Sue. 2011. Beginning 3D Game Development with Unity. New York: Apress
- [15] Sari P. Z., Nugroho, H., Jatmiko, A., Agung, A. 2013. Aplikasi Game Action RPG „RUGEN THE WIGOON MASTERPIECE’ Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity. Skripsi Program S1 Teknik Informatika Universitas Bina Nusantara. Jakarta Barat
- [16] Ratno. 2012. Teknologi Game (Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework. Yogyakarta: STMIK AMIKOM
- [17] Seefeldt, Carol, and Barbara A. Wasik. "Pendidikan anak usia dini". Jakarta: PT Indeks (2008).
- [18] Santrock, J.W. (2007). Perkembangan Anak: Jilid Sebelas. Jakarta: Erlangga.
- [19] Yusuf, Hanna Onyi, and Agnes Ovayioza Enesi. "Using Sound in Teaching Reading in Early Childhood Education." Journal of Language Teaching & Research 3.4 (2012).
- [20] Gardner III, Ralph, et al. "Implementing visual phonics with hearing kindergarteners at risk for reading failure." Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth 57.1 (2013).
- [21] Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., Kusniaty, N. "Metode Pengembangan Bahasa." Jakarta: Universitas Terbuka (2011).
- [22] Mongi, Lourent Stefano, Aries S. M. Lumenta dan Alwin M. Sambul. 2018. Rancangan Bangun Game Adeventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulang.
- [23] Brackeys. "SAVE & LOAD SYSTEM in Unity" [Online]. Available: [https://www.youtube.com/watch?v=XOjd\\_qU2ldo](https://www.youtube.com/watch?v=XOjd_qU2ldo)
- [24] Rio, Andriyat. "GDD (Game Design Document)" [Online]. Available: <https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/gdd-game-design-document/>
- [25] Rahadian, Miftah Fauzan, Addy Suyatno, and Septya Maharani. "Penerapan metode finite state machine pada game "The Relationship"." (2017).
- [26] Chyntia Monica. 2015. Cepat pinter membaca metode AIUEO. Jakarta: Bintang Indonesia

- [27] Chyntia Monica. 2015. *Jurus sempurna membaca huruf A-Z*. Jakarta: Bintang Indonesia
- [28] Chyntia Monica. 2015. *Jago membaca tanpa mengeja*. Jakarta: Bintang Indonesia
- [29] Chyntia Monica. 2015. *Latihan mengeja kata*. Jakarta: Bintang Indonesia
- [30] Siti Hajar Khairun Nisa. 2015. *Cara mudah belajar membaca cacicu fonik ceria*. Jakarta: PT. Melvana Media Indonesia
- [31] Asyik, Fonik. "Lagu Fonik Asyik Per Kelompok" Youtube, diunggah oleh Fonik Asyik, 13 September 2021,  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGmGqFisdFT3MRONt5kf8MvB2p6vclb8h>
- [32] M. Rohwati, "PENGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KONSEP KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP" [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/2131>
- [33] Shyl, Sigu. "Membaca KVK kaedah Fonik" Youtube, diunggah oleh Sigu Shyl, 17 Mei 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=XmegiVNNrtA>
- [34] Muslim, Ana. "Ana Muslim - Mudahnya Membaca | Menggabung bunyi suku kata (Fonik)" Youtube, diunggah oleh Ana Muslim TV, 09 Juli 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=7QICY0AJiKO>