

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Zaenal. 2012. Games Paling Kreatif. Surabaya: Rona Publishing
- Agun dan Tutik. 2022. Penerapan Metode Maharaja dengan Meia Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial.
<https://bajangjournal.com/indeks.php/JPDSH>
- Amir, Amrah, dan Nurfadillah. 2023. Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal. <https://ojs.unm.ac.id>
- Anggani Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: Grasindo
- Asih Riyanti. 2021. Keterampilan Membaca. Yogyakarta : K-Media
- Aulla. 2021. Revolusi Pembaca Anak Candu Membaca. Yogyakarta: FlashBooks
- Aulia Tia. 2023. Teknik Analisis Data Pengertian Jenis dan Cara Memilihnya. Jurnal Ilmiah: <https://uptjurnalilmiah.ac.id>
- Fatirul, Isnayah, dan Wiryokusumo. 2021. Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Jurnal. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Fauziyah, Maria dan Ulfa. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal. <https://jurnal.stikpkusumanegara.ac.id>
- Harliana. 2023. Studi Diskriptif Membaca Tanpa Mengeja Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id>
- Indrayani Nora. 2002. Permainan Tradisional: Pengertian Manfaat. Jenis dan Nilainya. Kompas.com
- Kholida Qothrunnada. 2021. Pengertian Variabel dan Jenisnya Dalam Penelitian. Jakarta: Detik.edu
- Kurniawan Nurhafil. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish

Nurul Silmi Utami. 2021. Pengertian Membaca Menurut Para Ahli. Jakarta : Kompas.com

Suci Wulandari. 2023. Ketrampilan Berbahasa Anak Usia Dini. badanbahasa.kemendikdesmen.go.id

