

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Ratu Nur, Fitriyani Shafa, Rahmatillah Anisa Rizqi, & Hasanah Lathipah. (2022). Evaluasi Speech Therapy Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Speech Delay. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 25–44. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1858>
- Azis Nur, Pribadi Gali, & Nurcahya Manda Savitrie. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4.
- Azis Sahril, & Suryaningrat. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game Bertema Melawan Penyakit di Indonesia dengan Penerapan Metode Finite State Machine (FSM). Dalam *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Debiyanti, D., Sutrisna, S., Budrio, B., Kamal, A. K., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5446>
- Dwi Susanto, R., & Arwin Dermawan, D. (2021). Implementasi Finite State Machine dan Algoritma Naïve Bayes pada Game Lord Of Sewandono. *Journal of Informatics and Computer Science*, 03, 2686–2220. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/JINACS.V3N01.P71-78>

- Faridah, Maulana, R. A., & Elnawati. (2025). *Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Speech Delay Usia 5-6 Tahun Di Paud Darul 'Ulum Kecamatan Pelabuhan Ratu Kabupaten Sukabumi*. 3(1), 170–178.
<https://doi.org/10.61492/calakan.v3i2.324>
- Fatimah, S., Mufti, Y., & Mahmudah, U. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Android berbasis Potensi Lokal sebagai Media Pembelajaran Sains Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 224–237.
<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai>
- Floryan, M., Chow, P. I., Schueller, S. M., & Ritterband, L. M. (2020). The model of gamification principles for digital health interventions: Evaluation of validity and potential utility. *Journal of Medical Internet Research*, 22(6). <https://doi.org/10.2196/16506>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2), 2684–8260.
<https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>

- Kuswanto, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. Dalam *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 6, Nomor 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Laksmi, I. G. A. P. S., Sari, N. A. M. E., Restiyanthi, N. K. A., Saraswati, N. L. G. I., & Parwati, P. A. (2023). Peningkatan Peran Orangtua Dalam Deteksi Dini Gangguan Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Pada Anak Usia 12-36 Bulan. *Jurnal Abdimas ITEKES*, 3(1), 2807–9426. <https://doi.org/10.37294>
- Lestari, A., & Arsanti, M. (2024). Analisis Gangguan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia 5-6 Tahun: Studi Kasus Pada Adek Febriansyah. Dalam *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Nomor 7).
- Lestari, S. A., Yuliani, R., Hauri, Y., Rahayu, A., Nurhidayati, L., & Muazzomi, N. (2024). Manangani Speech Delay pada Anak Usia Dini melalui Media Flash Card di TK Islam Al Falah. *Journal of Education Research*, 5(4), 6686–6695. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2026>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Nasir, S. N. A., Halim, H. A., Kamaruddin, R., & Yahaya, A. S. (2023). Sebutan Kosa Kata Bahasa Pertama Kanak-Kanak Speech Delay Melalui

Analisis Linguistik Klinikal. 13(2), 83–93.
<https://doi.org/10.15282/ijleal.v13i2.8517>

Novita Sari, D., Rifqy Alfiyan, A., & Artikel, G. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>

Nurliyah, A., & Hudiyono, Y. (2024). Analisis Faktor Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia 6 Tahun dengan Riwayat Speech Delay Terhadap Kemampuan Bahasa Indonesia. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(11).
<http://bajangjournal.com/index.php/JCI>

Puteri Amanda, R., & Aulia, R. (2024). Analisis Gangguan Berbahasa Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Berusia 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 116–127.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.579>

Rahmah, F., Kotrunnada, S. A., Purwati, & Mulyadi, S. (2023). Penanganan Speech Delay Pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Wicara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 99–110.
<https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i1.9314>

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia

- Development Life Cycle). *sudjo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudjo.v2i3.330>
- Ramadani, A. N., & Nurfaizah. (2023). Strategi Penanganan Gangguan Speech Delay Terhadap Interaksi Sosial AUD Di Tk Tunas Jaya. *BUNAYYA*, 2(2), 31–44.
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.32627>
- Rudini, D., Bastian, A., & Zaliluddin, D. (2023). Perancangan Game Kasada Aksara Dan Bahasa Sunda Sebagai Media Edukasi Menggunakan Unity Berbasis Android. Dalam *Journal of Engineering and Sustainable Technology*. <https://doi.org/10.31949/jensitec.v9i02.4069>
- Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). *Game Mobile Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.5281/5479/5.jupiter.2022.10>
- Siska Narulita, Ahmad Nugroho, & M. Zakki Abdillah. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge : Jurnal publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>

- Sukmasetya, P., Agustian, B., Nurlatifah, L., Resa, M., Yudianto, A., & Hasani, R. A. (2021). Penerapan Gamification pada Aplikasi Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (Smart P3K) Guna Tingkatkan Literasi Penanganan Medis. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 6(1), 57–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.51211/isbi.v6i1.1791>
- Taseman, Safaruddin, Erfansyah, N. F., Purwani, W. A., & Femenia, F. (2020). Strategi Guru dalam Menangani Gangguan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) yang Berpengaruh Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Surabaya. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 13–26. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.519>
- Wibowo, C. S., Mulia, I. P. P., Lo, V., Royani, W. A., & Yulianto, J. E. (2024). Validasi Flashcard BlaaBlaaBlaa sebagai media intervensi gangguan speech delay. *INDRA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 17–30. <https://doi.org/10.29303/indra.v5i1.307>
- Yogasara, T., & Stefiany, C. (2019). Aplikasi Terapi Wicara bagi Remaja Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 18(1), 86–96. <https://doi.org/10.25077/josi.v18.n1.p86-96.2019>
- Yuniari, N. M., & Juliari, I. G. A. I. T. (2020). Strategi Terapis Wicara Yang Dapat Diterapkan Oleh Orang Tua Penderita Keterlambatan Berbicara

(Speech Delay). *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 564–570. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.29190>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>