

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, R., & Dyah, A. D. M. (2019). Permainan Ular Tangga bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al-Abyadh*, 2(2), 1–9.
- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Snakes and Ladders Board Game Table Design to Develop Cognitive, Social and Tactual Perception Skills in Blind Children. *International Journal of Recent Technology and Applied Science*, 3(2), 58–66.
- Ariani, K., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 126.
- Chayati, N., Sugiyo, S., & ... (2021). The Influence of Snake-Ladder Game toward Early Childhood Children's Mathematics Skills. *Journal of Primary ...*, 10(3), 373–380.
- Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416.
- Ellinawati, E., Sari, F., & Mustika Sari, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 148–154.
- Khasanah, U., & Simatupang, N. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka. *PAUD Teratai*, 4(1), 112–118.
- Khoir, Yudiernawati, & Neni Maemunah. (2017). Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Wahid Hasyim Dinoyo Malang. *Nursing News: Jurnal ...*, 2(1), 81–87.
- Luthfiyah, E., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Pengembangan Permainan Domino Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1–8.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69–79.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.
- Oktaviani, S. (2021). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 129–135.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan

- Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82.
- Priyanti, N. Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Kelompok B Di Tk Az Zaitun Bekasi. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 126.
- Putri, C. S. (2016). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri ANALISIS PENERAPAN METODE. *Ekonomi Akuntansi*, 01(08), 1–13.
- Ramdhona, F. (2020). Efektifitas Media Papan Flannel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Pelita PAUD*, 32–38.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK SMA KELAS X Agustina. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua Ceta). ALFABETA,cv.
- Suryana, D. (n.d.). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–65.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442.
- Wiradintana, R. (2018). Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (

Behavioural Approach ). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51.

Zabala, J. (2017). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA KELOMPOK A DI RA AS-SYUHADA' PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017. *Manajemen Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, 4(1), 9–15.