

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1).
- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. 9(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan teknik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, F., & Alaby, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga.
- Barnes, M. A., & Raghobar, K. P. (2016, February). Neurodevelopmental disorders as model systems for understanding math disabilities. In Pacific Coast Research Conference
- Cartono, R. (2013). *Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7).
- Depdiknas. (2003). Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]. JDIH Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, 37. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Fadilah.M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fadilah.M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Guslinda, & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cv Jakad Publishing.
- Hidayati, N. W. (2016). Hubungan harga diri dan konformitas teman sebaya dengan kenakalan remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Ismayani, A. (2013). *Fun math with children*. Elex Media Komputindo.
- Jackman Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum A. Child's Connectin to the Word*. Amerika: Delmar
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*.
- Kurniasih, I. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Edukasia.
- Madyawati, L. (2019). *Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak*. Prenada Media.
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1).
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137.
- Mojosari. *Mojosari Retain*, 01(1).
- Nining Sri Ningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas.
- Noor, F. A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 169-180.
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(3).
- Nursiwi Nugraheni. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Madives*, 1(2).

- Oman Farhurohman. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Permatasari A.N. (2014). The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Students' Speaking Ability For Seven Graders In MtsN
- Randi Cartonno. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagad Permainan Interaktif*. Bumi Aksara.
- Reid, K. (2016). Counting on it: early numeracy development and the preschool child. *Changing minds: Discussion in Neuroscience, Psychology and Education*, -hlm1-10.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta:
- Said, A., & Andi Budimanjaya. (2015). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Prenadamedia Group.
- Subadi, T. (2010). *Lesson Study Berbasis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*.
- Sugiwati. (2013). Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. *Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya*.
- Suharsimi, A. (2007). *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sumantoro, T. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Suppiah, N., Rahman, N. A., Andi, H., Zulkafaly, & Moh, F. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Riview Of Arts and Humanities*, 3(2).
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.

- Susanto A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Kencana.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Tadjuddin, N. (2014). *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*. Harakindo Publishing.
- Tadjuddin, N. (2015). *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Aura Printing & Publishing.
- Tedjasaputra M. S. (2001). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT. Grasindo.
- Teguh Sumantoro, & Joko. (2013). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Wijaya, H. (2013). Metode penelitian pendidikan teologi. E-Modul, August 2013, 1-8.
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnak Teknik*, 3(1).