

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): 77–89.
- Agusniatih., Andi., & Manopa, J. M. (Ed). (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Aisyah., Siti, dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astuti, Y. (2016). Cara Mudah Asah Otak Anak. Flasbook
- Darling-Churchill, K., & Lippman, L. (2016). "Early Childhood Social and Emotional Development: Advancing The Field of Measurement". *Journal of Applied Development Psychology*, 17, 1-7
- Desi, T., Kartini., Susilawati, I. (2022)
- Fakhriyani., Vidya, D. (2018). "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5(1): 39–44.
- Kaffah, S. (2022). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Kooperatif Ular Tangga Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Pucangan 1". *Skripsi thesis, UIN Surakarta*.
- Komang, C, S., Putu, A, A., Luh, A, T. (2016). "Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit". *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesh*. vol. 4 no. 2, p. 1-11
- Kurniasih, I. (2012). *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Cakrawala
- Latif, Mukhtar, dkk. (2014). *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Cakrawala.
- Masganti, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Nugraha, A. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Bandung: Universitas Terbuka.
- Nurhayati, S., Pratama, M., Wahyuni, I. (2020). "Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Buah Hati Volume 7, No 2*.

- Nurjatmika, Yosep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Yogyakarta: DIVA Press. Nuryati., Talango, S. R. (Ed). (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*. PT. Runzune Sapta Konsultan (h. 16-20).
- Pramono, T. (2012). Permainan Asyik Bikin Anak Pintar. In Azna Books
- Pratiwi, H. A., & Utami, S. (2013). "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 3(3).
- Purnama, S. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: (hal. 5)
- Rachmah, H. (2018). "Teori Dan Praktik Berpikir Sosial & Keterampilan Sosial." Bandung: Alfabeta.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *FBS Unnes, Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1*.
- Raysia, Tiara. 2016. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Bandar Lampung Ta 2015/2016". *Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung*.
- Ridha, Kurniawati. 2013. Meningkatkan Kemampuan Matematika dengan Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B TK Yuniur Surabaya. (diakses <http://www.scribd.com/doc/123102362.meningkatkan-kemampuan-matematika-dengan-permainan-ular-tangga-pada-anak-kelompok-b-tk-yuniur-surabaya#download>). *Jurnal online Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 2 Februari 2017 pukul 17.40 WIB*.
- Sabaryati, E. E. (2018). "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur-an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri Ngaglik Sleman," (Tesis Universitas Islam Indonesia Yongkarta, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama (h. 46-47)
- Said, A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Prenada Media.
- Sari, A. N. P. (2014). "The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Students' speaking Ability For Seven Graders In Mtsn Mojosari." *Retain* 2(3).
- Sofiyetti., Mustafa., Restuning, S., Nurmawati, Y., Muliani., Dwisetyo, B., Nuradji, S., Razi, P., Lewa, A, F., Christine., Utami, U., Nadirawati., Riu, S, D, M., Robert, D. (2023). *Bungai Rampai Statistik Kesehatan*. Purwekerto Selatan Kab. Banyumas. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Su'ud, F. M. (2017). "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Analisis Psikologi Pendidikan Islam." *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 6(2): 227-53.
- Sudarmanto et al. (2012). "Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di Tk Pertiwi Tamanagung Muntilan." *Jurnal*

Pendidikan anak (h. 146-153)

- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiwati. (2012). "Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (h.3)*
- Susanti, S., Sumardi, S., & Nugraha, A. (2020). "Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B Tk Aisyiyah 2." *Jurnal Paud Agapedia* 3(1): 89–100.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Sutirna. (2001). *Perkembangan & Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta : Andi Publisher (h. 9)
- Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup (h. 10)
- Yusuf. A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.