

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Apsari, Y. (2017). Penggunaan gambar seri dalam pengajaran menulis teks recount. *Jurnal Eltin: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia*, 5 (2), 51-56.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Awan, V. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 69–74.
- Billett, S. (2017). Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354.
- Collins, MA. & Laski, EV (2019). Mengenali lebih dalam: Struktur mendalam bersama dari literasi dan matematika awal melibatkan pemetaan simbolik dan penalaran relasional. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, (46), 201–212.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana
- Fatimah, Ibd. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3(1), 27-38.
- Gatara, A. S. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN DADU ANGKA DALAM MENINGKATKAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI DI TK IT AL KAUTSAR KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno)
- Hardani, U., & Andriani. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*(1 ed., Nomor April). CV Pustaka Ilmu Grup.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11.

- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *INTISABI*, 6 (2), 105-115.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205-219.
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2.
- Kurniatisyah. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampungekan Gayo Lues*. 3(2), 6.
- Kusuma, Tesha Cahyani, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mariam, Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *Jurnal Ceria*, 7(1), 90–99.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(2), 269-282.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Navira, F. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya*. 1–89.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nuraini, T. A. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016*.
- Nurhaswinda, Cahaya, I., Wirna, M., Aulia, M., & Dkk. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori dan Pratik dalam Pendidikan*. Bangkinang: Guepedia.
- 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.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumara Cendekia, 9(4), 212-217.
- Purwanti, A., Imron, K., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Karya Kota Pagar Alam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5876–5888.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294.
- Raraswaty, D. P. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. In Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 499-518).
- Safi'una, M. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Ra Bahrul Ulum*. 85–92.
- Sandu, S., M.Kes, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.

- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jambi: CV.Infomedika, 2018.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
- Setiawati, FA (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati* , 8 (1), 49-61.
- Sudarmanto, -, & Pamungkas, J. (2015). Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.
- Sulistyowati, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4423–4430.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 3, April 2014
- Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 616-621.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Daya Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.

- Umar, H. S. (2021). "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Vanbinst, K. dan Bergen E. V. 2020. *Cross-domain associations of key cognitive corelates of early reading an early arithmetic in 5 years olds. Early Childhood Research Quarterly*, 51, 144-152.
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76.
- Wong, R K S. (2017). Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178.
- Yahmi. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Melalui Media Ular Tangga " Aku Cerdas Dan Saleh " Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia (JRPI)*, 2(11), 1548–1559.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 7 (1).