

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Dwi Denok. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. Volume 2, Nomor 1. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/1821>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Debby May Puspita, Edy Surya. (2017). Development Of Snake-Ladder Game As A Medium Of Mathematics Learning For The Fourth-Grade Students Of Primary School, Volume 33 Nomor 3, hal. 291-300. https://www.researchgate.net/profile/Edy_Surya5/publication/318561252_Development_of_Snake-Ladder_Game_as_a_Medium_of_Mathematics_Learning_for_the_Fourth-Grade_Students_of_Primary_School/links/59703a280f7e9b44173676b8/Development-of-Snake-Ladder-Game-as-a-Medium-of-Mathematics-Learning-for-the-Fourth-Grade-Students-of-Primary-School.pdf
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Fitriana, Syifa Nur. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5056>
- Hartono. 2019. *Metodologi Penelitian*. Riau: Nusa Media
- Haryati, Rizka. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Akhyar Bagik Polak Tahun Ajaran 2018/2019. Mataram: Universitas Mataram. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/2305>
- Karo, Israh Rasyid. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*. Volume 7, Nomor 1. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Kernan, M. (2015). Play as a context for early learning and development. A research paper, 3(1), 30-42. <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/4248>

- Kossyvaki, L., & Papoudi, D. (2016). A review of play interventions for children with autism at school. *International Journal of Disability Development and Education*, 63(1), 45-63. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2015.1111303>
- Muthmainnah, dkk. (2016). Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Volume 9, Nomor 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/10688>
- Nurlaela, Lela. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan. <http://repository.radenintan.ac.id/5720/1/skripsi.pdf>
- Nurjanah, Efi. (2015). Pengembangan Permainan Sumandu Sebagai Media Pembelajaran Bagi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini di TK Darussalam Plus. Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. <http://repository.radenintan.ac.id/5720/1/skripsi.pdf>
- Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD.
- Sari, Mulya. (2014). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Air. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 8, Edisi 1. <https://www.neliti.com/publications/116796/peningkatan-kecerdasan-kinestetik-melalui-kegiatan-bermain-air>
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Kencana Prenada Media Group. <https://pdfs.semanticscholar.org/4d1b/f122df86fd85b62ffc321af126f69764bd9f.pdf>
- Steffi, Adam. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*. Volume 3, Nomor 2. <http://113.212.163.133/index.php/cbis/article/view/400>
- Sumarni. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B Di Paud Sakinah Curup. Bengkulu: Universitas Bengkulu. <http://repository.unib.ac.id/8716/>
- Supartini. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta. EGC
- Surono. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan Yogyakarta. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9900/>
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Swantyka dan Nufitriani. (2020). Gerak dan Lagu Neurokinestetik (GELATIK) untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4, Nomor 1. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/289>
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Volume 2, Nomor 2. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>
- Taslimah, Laili Ina. (2019). Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Aktivitas Outdoor Dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN 2 Karangjati Banjarnegara. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/33505/>
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuningsih, Restu. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang (Penelitian Tindakan Kelompok BI di TK Negeri 01 Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 2. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3503>
- Yusvarita. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Tari Ke Sawah Di Taman Kanak-Kanak Toyibah Talawi. *Jurnal Pesona PAUD*. Volume 1, Nomor. 1. <http://103.216.87.80/index.php/paud/article/view/1690>