

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. 2019. *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta pengembangan*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Afandi.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. INoP,Jurnal Inovasi Pembelajaran.
- Agus N. Cahyo. 2011. *Game Khusus Penyimpangan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Ali, Muhammad & Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Akdon, Riduwan.2013. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. 201.*Strategi Mengajar Multiple Integences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andrew Fernando Pakpahan, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: YayasanKita Menulis.
- Anggraini, Denok Dwi. 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*. Vol. 2(1): 1-75.
- Anita, Maria . *Pengembangan media permainan utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B*,. *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol. 3 No.3,

July 2020 P-ISSN: 2615-6148, E-ISSN: 2615-7330 : Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia.

Amstrong, T. 2002. *7 Kinds of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Arief S. Sudiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya)*,
Jakarta: CV Rajawali, 1990.

Azis, Donny Khoirul Azis. 2019. *Implementasi Kecerdasan Kinestetik Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3(2): 151-164.

Azhar Arsyat. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Budiartati, E. 2007. *Pembelajaran melalui bermain berbasis kecerdasan jamak pada anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, FIP Unnes*.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.
Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Dita Purbo Anggraini. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Pada Anak Kelompo B Paud Pkk Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri*. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*:
14.1.01.11.0047. FKIP-Program Studi PG-PAUD simki.unpkediri.ac.id.

Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia.

Fadhallah. 2020. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

Fitria,Rika. 2018. *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Permainan Tradisional Di TK PGRI Sukarame*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan.

- Hafina, Anne., Lutfi Nur., Nandang Rusmana. 2019. *Aquatic Learning Approach for Improving Early Childhood Basic Attitude*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Vol. 4(1): 86-91.
- Hamzah, Nur. 2020. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Hilda Wardana, Dkk. 2020. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020*. Jurnal, NTB: Universitas Mataram.
- Intan, Yuvitasari. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Anak Kelompok A*. Yogyakarta.
- Istiqomah, Siti. 2018. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp. 2017/ 2018*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Intan Lampung.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Kuncoro, Ridwan. 2007. *Cara Menggunakan dan Memakai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung : CV Alfabeta.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana publishing
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran AUD*, Medan : Perdana Publishing
- Kiram, Prof. Dr. Phil. H. Yanuar . 2019. *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- LafiniaM. 2020 . *Pengembangan Media Pembelajaran UTAR (Ular Tangga) 3 dimensi Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V DI MI Roudlotul uda. Semarang*”. Skripsi.Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Nafiah Nurul Ratnaningsih, . 2014.*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.* (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Agustus.
- Ningtyas, D. P. 2018. *Peningkatan Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga.* AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 180.
- Nurdin Ibrahim, Muhammad Yaumi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (MULTIPLE INTELLIGENCES) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak.* Jakarta: Kencana.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Maria Anita Nolo. 2020. *Pengembangan Media Permainan Utangra Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B.* Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Journal for Lesson and Learning Studies Vol. 3 No.3, July 2020 P-ISSN: 2615-6148, E-ISSN: 2615-7330.
- Mubiar Agustin, “*Mengenal dan mengembangkan Potensi kecerdasan Jamak Anak Usia Dini sebagai tonggak awal melahirkan Generasi Emas*”, Jurnal Pendidikan Vol. 4 No. 2, 2013.
- Munadi, Yudhi. 2010 *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Mudlofir, Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori KePraktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maisayoh dan Swastrini. 2010. *Metode Permainan Ular Tangga*. Bandung.
- Muqdamien, Birru, dkk. 2021. Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian R&D Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1): 27.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Peraturan Pemerintah . 2021. Republik Indonesia Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Redjeki, Ira Sri 2012 *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*,. Jakarta: Kencana.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Ria Fransisca, dkk. 2020. *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*,. UNJ :Jurnal Obsesi Volume 4 Issue 2 ISSN: 2549-8959.
- Rita Kurnia.2014. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru.
- Rubiyanto. 2014. *Peranan Aktivitas Olahraga bagi Tumbuh Kembang Anak*. Jurnal Pendidikan Olahraga. Vol. 3(1): 54-64.

- Rudy Sumiharsono. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- S. Mimi Anggraemi. Arifin Manggau. 2020. *Peningkatan Kamampuan Kinestetik melalui Tari Kreasi TK Tunas Harapan Batang Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba*.
Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 6(1): 34-41.
- Sani Ridwan Abdullah, (2016), *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Said Alamsyah. 2015. *Strategi Mengajar Multiple Intelelegences Mengajar Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*.
Makalah Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK
Tanggal 12-14 Januari 2009. Nusa Penida kabupaten Klungkung.
- Satrianawi. 2017. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- 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.
- Sugiarta, Awandi Nopyan. 2007. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran*
Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di
Rumah Singgah Kota Bekasi). Desertasi tidak diterbitkan. Bandung : PPS UPI.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.CV.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta cetakan ke-4. Ridwan dan
Engkos Ahmad Kuncoro, 2007. *Cara Menggunakan dan Memakai Analisis Jalur (Path*
Analysis). Bandung : CV Alfabeta.
- Sujiono Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

- Sutarti, Tatik., Irawan Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suppiah Nachiappan. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. American Research Institute.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sobarna, Dr. H. Akhmad., Dkk. 2020. *Sosiologi Olahraga Teori, Konsep, dan Aplikasi Praktis Edisi Pertama*. Serang: Desanta Muliavisitama.
- Sonawat dan Gordi. 2008. *Multiple Intelligences for Preschool Children*. Mumbai: Multi-Tech Publishing co.
- Thoiruf. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*, Semarang : Rasail
- Umami, Aulia., Nina Kurnia., Delrefi. 2016. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet*. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 1(1): 15 20.
- Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang sistem pendidikan nasional*, pasal 1 ayat. 14. Jakarta: Depdiknas.
- Yeni Indra, Vivi Anggrain . 2020. *Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak* . Pedagogi: Pg Paud Fip Unp Volume 6 Nomor 2 Agustus 2020 P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X 93.
- Yusuf Khu. 2002. *Perkembangan Individu*. Bandung: Pustaka Hidayah.
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuvitasari Intan. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Anak Kelompok A*. Yogyakarta.