

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depatemen RI. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- Istiqomah, S. (2018). *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2017/ 2018* (Vol. 7).
- Johar, Asahar., Risdianto, Eko., dan, & Indriyati, D. A. F. (2014). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA BIDANG STUDI BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal Rekursif*, 2(1).
- Jumbulati, A. A. (2002). *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khadijah. (2019). Analisis Kesulitan Anak Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 42–52. Retrieved from <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/229>
- Koirul. (2021). *MENINGKATKAN KOGNITIF HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA DESA SIMPANG SUNGAI DUREN KABUPATEN MUARO JAMBI*. Retrieved from <https://tarbiyah.iainsalatiga.ac.id/2012/12/>
- Latifah, Z., Sulistyanigtyas, R. E., Anak, H., & Tahun, U. (2021). Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun. 660–667.
- Montalu, B. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwono, Joni., Yutmini, Sri., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah

Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02, 2.

Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.

Sugiwati. (2012). Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–6.

Sukiman. (2018). *Pegembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Suryani, N., & Agung S, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.