

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ardini, P & Lestarinigrum, A, 2018, *Bermain dan Permainan Anak*, ed. ke-1, Adjie Media Nusantara, Nganjuk.
- Astuti, F & Alaby, M.A., 2019, Desember. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Mulyani, S, 2013, *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, ed. ke-1, Langensari Publishing, Yogyakarta.
- Nugrahani, R., 2018. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Rini, J, 2010, *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*, ed. ke-1, Multi Kreasi Satudelapan, Jakarta, (<http://weadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/130949>)
- Thobroni, M & Mumtaz, F, 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain Dan Permainan*, edisi ke-1, Ar-Ruzz Media. Jogjakarta, (<http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/60270>)
- Anggraini, L & Nathalia, K, 2014. *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*, edisi ke-1, Nuansa Cendekia. Bandung.
- Ramdani, G 2019, *Desain Grafis*, IPB Press, Bogor, <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/163113>.
- Stone, M, Bond, A & Foss, B, 2004. *Consumer Insight ; How To Use Data And Market Research To Get Closer To Your Costumer*, CLA. London.
- Hartono, Y, Dewantara, M, Dwiatmojo, R, Ali, A, Kusumadewi, F & Agastya, I, 2022. *Consumer Journey ; Gelap Terang Pandemi di Mata Konsumen Kita*, Prasetiya Mulya Publishing. Jakarta Selatan.
- Rumini, S & Sundari, S, 2013, *Perkembangan Anak dan Remaja*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Yusuf, S, 2017, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, edisi ke-18, Remaja Rosdakarrya. Bandung.
- Fitriah, M, 2018, *Komunikasi Pemasaran Desain Komunikasi Visual*, Budi Utama. Yogyakarta.

- Supriyono, R, 2010, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Sihombing, D, 2017, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Aji, D, 2020, *Copywriting Canvas: Langkah Mudah Menulis Copywriting Tanpa Pusing*, Motiva Kreasi Indonesia, Bandung.
- Maharsi, I, 2016, *Ilustrasi*, ISI, Yogyakarta.
- Hidayatullah, T, *Bimbingan Tugas Akhir/Skripsi : Bab III Strategi Perancangan Dan Konsep Desain*, 17 Mei 2022.

Sumber Jurnal

- Astiti, Ni P. W. P. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Sdn Babatan 1/456 Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, no. 3, 2017.
- Wulanyani, N.M.S., 2019. *Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga*. *Jurnal Psikologi*, 40(2), pp.181-192.
- Setiawati, T, Haki, O & Halimah, M 2019, 'Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6, no. 1, hh. 171-172
- Tani, S, Kolis, F & Khoirunika, S 2016, 'Pembuatan Permainan Ular Tangga Fisika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa SMP', *Seminar Nasional Pendidikan dan Sainstek*, hh. 677
- Kusuma, M, Irawan, Y, Yulianti, A, Dwi, R, Adhe, S & Leonard 2020, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Materi Eksponen Kelas X SMA', *Journal of Instructional Development Research*, Vol. 2, no. 1, hh. 19
- Rahayu, E, AR, R & Deskoni 2019, 'Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang', hh. 3
- Kurniasih, R 2014, 'Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Cakrawala Dini*, vol.5, no. 2, hh. 124

Sumber Artikel Internet

- Sudono, 2019, Untuk Kepentingan Apa Batasan Usia Dewasa Itu, Pengadilan Agama Blitar, Blog, Maret 2019, Dilihat 15 Januari 2022
- Saudah, N, 2020, Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini, Kemendikbud, Artikel, Agustus 2020, Dilihat 15 Januari 2022.
- Septadiansyah, R, 2021, Mengapa Siswa Cenderung Tidak Menyukai Mata Pelajaran Sejarah?, Dilihat 10 Agustus 2022, <https://www.dictio.id>.
- Budiman, R, 2021, Penuh Filosofi, Ini Cerita di Balik Permainan Ular Tangga, Blog, Februari 2021, Dilihat 24 Januari 2022
- Sabyan 2020, Permainan Ular Tangga dan Manfaatnya bagi Anak Usia Dini, dilihat 16 April 2022, <https://sabyan.org>.
- Christian, F, 2021, Target *Audience* Adalah Salah Satu Elemen Penting Dalam Penjualan. Masa Sih?, Dilihat 17 Mei 2022, <https://toffeeev.com>.
- Primatyassari, N, 2021, Segmentasi pasar: Pengertian, manfaat & langkah melakukannya, Dilihat 17 Mei 2022, <https://www.ekrut.com>.
- Rustan, S, 2019. Flat Desain, Dilihat 20 Mei 2022, <https://www.suriantorustan.com>
- Tampubolon, I, 2022. *Tagline*: Definisi, Contoh, dan Perbedaannya dengan Slogan, Dilihat 31 Mei 2022.
- Kompas, 2012. Warna-warni Pengaruhi Mood Anak Kompas, Dilihat 20 Mei 2022.
- Kompas, 2021. 5 Jenis Ular yang Sering Dipelihara Manusia, Termasuk Piton, Dilihat 04 September 2022.
- Christian, F, 2021, Target *Audience* Adalah Salah Satu Elemen Penting Dalam Penjualan. Masa Sih?, Dilihat 17 Mei 2022, <https://toffeeev.com>.