

DAFTAR PUSTAKA

- Amruddin, S. P., Si, M., Muskananfola, N. I. L., Kep, S. K. M., Febriyanti, N. E., MAN, S. K., ... & Sos, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Media Sains Indonesia.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*.
- Arifah, S. W., & Ridwan, R. (2021, December). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Pohon Bahasa (KARPOSA) Pada Anak Usia Dini. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 89-95).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (pp. 22–23). PT. Rineka Cipta.
- Asep Ardiyanto. (2017). Bermain Sebagai Saran Pengembangan Kreativitas AUD. *Jendela Olahraga*. 2.(2). 36-37
- Chairilisyah, D. C., & Puspita, E. P. Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap Motivasi Belajar Anak dalam Menulis Huruf Usia 5-6 Tahun di Ra Al-amin Duri. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-13.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.
- Dewi, D. A. N. N. (2018). Modul uji validitas dan reliabilitas. *Universitas diponegoro*, 3, 1-14.
- Elfiadi, E. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fadlillah, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Samudra Biru.

- Familiani, N., & Suyadi, S. (2021). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 melalui APE Papan Angka pada Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 5(1), 114-126.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73.
- Hasan, I. (2013). Analisis data penelitian dengan statistik/Misbahuddin.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Hilmi, Z., Oktariana, R., & Fitriaru, F. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA KELOMPOK B DI TK UDEB BEUSAREE BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Isnawati, I. (2014). *Peningkatan Kemampuan Menulis Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Sawahlunto* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 77-85.
- Masayu Rosyidah, S. T., & Rafiq Fijra, S. T. (2021). *Metode Penelitian*. Deepublish.
- Melinda, M., & Risma, D. Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf pada Usia 5-6 Tahun Ditaman Kanak-kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1-12.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2015). Bermain dan permainan Anak. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*
- Nani, D. (2018). *Ayo Main Bareng*. Penebar PLUS+.

- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89-97.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sari, W., & Risma, D. Pengaruh Bermain Huruf Punggung Berantai terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Annur Sari Kuantan Singingi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1-14.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16.
- Sudarmanto, E., Yenni, Y., Rahmawati, I., Hana, K. F., Prasetio, A., Umara, A. F., ... & Panggabean, S. (2022). *Metode Riset Kuantitatif dan Kualitatif*. yayasan kita menulis.
- Sudarso, A., Hidayatulloh, A. N., Kurniullah, A. Z., Purba, B., Sudarmanto, E., Revida, E., ... & Purba, S. (2022). Desain penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. *Cet. Vii*.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99-104.
- Wahyono, E. H., Rozali, S., & Sarilani, N. (2003). Main-main di Hutan, Sebuah Pendekatan untuk Pendidikan Konservasi Alam. *Conservation International Indonesia. Jakarta*.
- Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153-158.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.

Zulmiyetri, M. P., Safaruddin, M. P., & Nurhastuti, M. P. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Prenada Media.