

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, Hasan dan Asep Ririh Riswaya. 2014 *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*. Bandung: Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2
- Afrianti, Nurul. 2014. *Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan. Bandung: Universitas Islam Bandung
- Ahmadi, Rulam. 2005. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Akbar, Darmawan, Hermawan. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Al-Amah Plus Cimanggung*. Sumedang : Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.4, No. 1
- Alisuf Sabri, M. 2010. *Psikologis Pendidikan*. Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5
- Amirullah. 2011. *Pengantar Manajemen*, Cetakan Kedua. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Anita, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arif, Moh. 2014. *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press
- Arikunto, Suharsimi . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- B,Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basuki, Ismet & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya*
- Budi Kaswanto, Eko. 2008. *Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Melalui Media Teka-teki Silang BerAksara Jawa Pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 2 Jetis Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Danusuprpta. 2002. *Pedoman Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- \_\_\_\_\_. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Devi Herliandry, Luh dkk. 2020. *Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 22, No. 1
- Dewi Setyari, Agustina. 2015. *Bahasa Ibu dan Ibu Berbahasa Punahnya Satu Keatipan Lokal Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Folklor dan Kearifan Lokal
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Press
- Dimiyanti & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3
- E Purnama, Bambang. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Effendy. 2012. *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju
- Febriyanti, Irawan, Kencanawaty, “*Pembelajaran dengan Etnomatika Congklak*”, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019
- Ghozali, Imam . 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gunawan, Suranti N.M.Y, & Fathoroni. 2020. *Variations of Models and Learning Platform for Prospection Teachers During the Covid-19 Pandemic Period*. Indonesian Journal of Teacher Education Vol. 1 No. 2
- Hadi Miarso, Yusuf. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Hadi, Samsul dkk. 2016. *Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. 2016
- Haris Hanif Ashar, Abdullah . 2016. “*Pengembangan Media Permainan Dakon Materi Pengurangan Dengan Teknik Mengambil Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya Tahun 2016*”. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Vol.7, No.1*
- Harto, Kasinyo . 2012. *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pres
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Indra Kurniawan, Machful . 2015. *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2015). Jurnal Pedagogia Volume 4, No.1
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Irma Wati dkk, Eka. 2017. *Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK*. Kalimantan Timur: Jurnal Pendidikann. Jurnal Ilmu Budaya Vol. 1 No. 4
- Ismail, Ali. 2017. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar, Garut: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2 Nomor 2
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games mejadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media
- Jazeri, Mohamad. 2019. *Mencintai Bahasa Melestarikan Budaya*. Tulungagung: Akademia Pustaka
- Juansyah, Andi. 2015. “*Pembangunan Aplikasi Chlid Tracker Berbasis Assisted Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android*”. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Vol.1 No.1
- Kalsum Nasution, Mardiah. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan. Vol.11, No.1
- Maunah, Binti . 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- \_\_\_\_\_. 2016. *Dampak Regulasi di Bidang TIK Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. Yogyakarta : Jurnal ilmiah Pendidikan, No. 2
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Murtiningsih. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Manipulatif Alat Peraga Dakon Bilangan Bulat Kelas V B Sekolah Dasar Negeri Pandanlor Tahun Pelajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Tesis Tidak Diterbitkan

- Nadziroh, Chairiyah, Pratomo. 2019. *Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 5, No. 3
- Nandi. *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan*. Bandung: Jurnal Pendidikan
- Nugroho, Atmoko & Basworo Ardi Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Semarang : Jurnal Transformatika, Vol. 14, No.2
- Nuraini, Ida . 2005. *Media Pembelajaran sebagai Pembawa Pesan*, Vol. 6, No.2. Mediator: Jurnal Pendidikan Vol. 6, No. 2
- Nurrits, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Volume 03 Nomor 01*. Miskyat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah, Vol.3 No.1
- Nuryanti, Ema. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang Tahun 2020*. Jurnal Joyful Learning Semarang
- Purnama, Bambang E. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rahayu, Suci. *Pelajaran Bahasa Jawa Sebuah Retrospeksi dan Prospeksi*. Yogyakarta : Jurnal UNY
- Juniarti, Rini. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD*. Pontianak: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol. 4, No. 3
- S. Sadiman, Arif . dkk. 2014. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Sarip Hidayat, Nanang. 2014. *Hubungan Berbahasa, Berpikir, dan Berbudaya*, Jurnal Sosial Budaya Vol. 11, No. 2
- Sarwiningsih, Rida . 2019. *“Komparasi Ketepatan Estimasi Koefisien Reliabilitas Tes Ujian Nasional Kimia Propinsi Jambi Tahun Ajaran 2014/2015”*. Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia Vol. 2, No.1
- Setyawan, Aan. 2011. *Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahan Bahasa*. International Seminar Universitas Diponegoro

- Setyowati, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Siahaan, Matdio. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. Jurnal Kajian Ilmiah No. 3
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukma Yenti, Lilis. 2015. *Pembuatan Permainan Dakon Virtual*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol. 4, No.1
- Suryani, N dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Rosda
- Susianti, Ika dkk. 2018. *Developing Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Media In The Teaching Of Javanese Alphabets To The Grade V Students Of Elementray Schools*, Yogyakarta: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Tondo, Fanny Henry. 2009. *Kepunahan Bahasa-bahasa Daerah: Faktor Penyebab Implikasi Etnolinguistis*, Jurnal Masyarakat & Budaya Vol. 11 No. 2
- U, Kustiawan. 2013. *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Malang
- Usman & Akbar. 2011. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Verawardina, Unung dkk. 2020. *Reviewing Online Learning Facing the Covid-19 Outbreak*. Journal of Talent Development and Excellence, Vol. 12 No. 3s
- Yulis Tyaningsih, Ratna dkk. 2020. *Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional anak (Dakon)*. Mataram: Jurnal Math Educator Nusantara Vol.6, No.1