

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Agus, 'Efektivitas Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Dan Swasta Di Jakarta Timur', *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1.2 (2017)
- Abnisa, Almaydza Pratama, and Zubaidi Zubaidi, 'Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Peserta Didik', *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1.1 (2022), pp. 6–16
- Aisah, Rizki Nur, and Dian Nuzulia Armariena, 'Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14.2 (2024), pp. 156–62
- Akbar, Sa'adun, 'Instrumen Perangkat Pembelajaran. Cetakan Kedua', *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 2013
- Alfi, Dewi Zainul, and M Yunus Abu Bakar, 'Studi Kebijakan Tentang Kurikulum Pengembangan Muatan Lokal', *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2021), pp. 1–14
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto, 'Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4.1 (2019), pp. 80–86
- Arafik, Muh, and Rumidjan Rumidjan, 'Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar', *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25.1 (2016), pp. 55–61
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD', *Jurnal Pijar Mipa*, 16.02 (2021), pp. 170–75
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011)
- Avianto, Yovita Febriana, and T Arie Setiawan Prasida, 'Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game', *Aksara*, 30.1 (2018), pp. 133–48
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Sayyidatul Arifa, 'Eskalasi Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Metode Suggestopedia Dalam Mengembangkan Kualitas Belajar', *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.1 (2022), pp. 109–27
- Cahyadi, Rahman, 'Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga' (IAIN Purwokerto, 2018)
- Dwihantoro, Prihatin, Dwi Susanti, Pristi Sukmasetya, and Rayinda Faizah, 'Digitalisasi Kesenian Njanen: Strategi Pelestarian Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media', *Madaniya*, 4.1 (2023), pp. 156–64

- Fajarizka, Anggun, 'Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4' (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016)
- Fajarizka, Anggun, R Eka Rizkiantono, and M Ds, 'Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4', *Sains Dan Seni ITS*, 5.2 (2016)
- Fajri, Zaenol, 'Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI', *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7.2 (2019), pp. 110–24
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, and others, 'Media Pembelajaran' (Tahta media group, 2021)
- Hasan, Muhammad, Muhammad Ilyas Thamrin Tahir, Rahmatullah Rahmatullah, Muhammad Agus Dirga Pratama, and Nurul Wahyuni Darwis, 'Implementasi Pembelajaran Pada Berbagai Jenjang Pendidikan Di Daerah 3t Pada Masa Pandemi Covid-19', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7.3 (2021), pp. 47–56
- Hayati, Salma, and Lailatussaadah Lailatussaadah, 'Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Pengetahuan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Menyenangkan (Pakem) Menggunakan Model Rasch', *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 16.2 (2016), pp. 169–79
- Hidayatullah, Achmad Diny, 'Hubungan Logika, Bahasa, Dan Budaya', *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 2.1 (2017), pp. 70–90
- Istiningsih, Siti, Darmiany Darmiany, Fitri Puji Astria, and Muhammad Erfan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal', *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4.6 (2021), pp. 911–20
- Jamaluddin, Jamaluddin, 'Minat Belajar', *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 8.2 (2016), pp. 27–39
- Joeniarni, Lestari, and Mulyoto Mulyoto, 'Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Kartu Aksara Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa', *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10.1 (2022), pp. 72–80
- Khoirummalizzakiya, Siti, 'Signifikansi Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sopan Santun (Studi Kasus Di SDN Patihan Wetan Ponorogo)' (IAIN PONOROGO, 2020)
- Kristanto, Ardhian Bayu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Softboard Sebagai Tentor Privat Pembelajaran Fisika SMA Pokok Bahasan Rotasi Benda Tegar' (Universitas Negeri Malang, 2016)
- Larasati, Rosalinda Audina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019)

- Makrifah, Arin Nurul, and Ciptaningsih Ciptaningsih, 'Analisis Problematika Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.2 (2023), pp. 344–52
- Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, 'Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), pp. 4212–26
- Muhamad, Dini Handoko, 'Pengembangan Manajemen Kelas Berbasis Suggestopedia Islami Di Pondok Pesantren Provinsi Lampung' (UIN Raden Intan Lampung, 2021)
- Muslich, Masnur, *Fonologi Bahasa Indonesia: Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia* (Bumi Aksara, 2024)
- Nadhiroh, Umi, 'Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa', *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3.1 (2021), pp. 1–10
- Narahaubun, Samsul B, 'Implikasi Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Tual Kecamatan Dullah Utara Kota Tual', *Leksikon: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1.1 (2023), pp. 1–10
- Ningtyas, Septiana Ika, 'Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa', *Research and Development Journal of Education*, 9.2 (2023), pp. 871–80
- Nisa, Hany Uswatun, and Teguh Supriyanto, 'Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa', *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5.2 (2016), pp. 192–200
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 3.1 (2018), pp. 171–87
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2011)
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, 'Media Pembelajaran' (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022)
- Pamela, Khoiriyah Dwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar', *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10.1 (2020), pp. 39–45
- Ramli, Muhammad, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13.23 (2015), pp. 133–34
- Ratnawulan, Teti, Hendri Abdul Qohar, and Sauzan Adibah Putri Rahman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Papan Kata Bagi Anak Tunagrahita Ringan', *Jurnal*

- Kewarganegaraan*, 6.4 (2022), pp. 6688–94
- Rayanto, Yudi Hari, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Rohani, Rohani, 'Media Pembelajaran', 2020
- Rustan, Edhy, 'Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Daerah Berbasis Multikultural Dalam Mewujudkan Pendidikan Yang Berkarakter Di Era Globalisasi', 2018
- Safitri, Dewi, S Sos, and M Pd, *Menjadi Guru Profesional* (PT. Indragiri Dot Com, 2019)
- Safitri, Wahyu Candra Dwi, 'Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6.2 (2020), pp. 181–90
- Saputro, Budiyo, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi* (Aswaja Presindo, 2017)
- Setyari, Agustina Dewi, 'Bahasa Ibu Dan Ibu Berbahasa Punahnya Satu Kearifan Lokal Indonesia'
- Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin, 'Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), pp. 1–228
- Simanjuntak, Mikhael Mual Parsaulian, 'Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)' (Universitas Brawijaya, 2018)
- Slamet, Fayrus Abadi, 'Model Penelitian Pengembangan (R n D)', *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 2022
- Spatioti, Adamantia G, Ioannis Kazanidis, and Jenny Pange, 'A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education', *Information*, 13.9 (2022), p. 402
- Suharti, S Pd, M Kes Sumardi, Moh Hanafi, and Luqmanul Hakim, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakad Media Publishing, 2020)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 'Metode Penelitian Pendidikan', 2019
- Sulaikha, Nurul Ana, and K U S Kalijaga, 'Implementasi Kebijakan Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Kelas IV MI Plus Al-Kautsar Yogyakarta' (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020)
- Supriyono, Heru, Rifqi Fauzi Rahmadzani, Muh Syahriandi Adhantoro, and Aditya Krisna Susilo, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa "Pandawa,"' in *Prosiding The 4th University Research Colloquium 2016*, 2016, pp. 1–12
- Trismayanti, Suci, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', 2019

- Triyono, Triyono, and Apit Priatna, 'Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14.4 (2020), pp. 191–201
- Utari, Nur Rita Dewi, 'Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya', *Skriptorium*, 1.3 (2012), pp. 83–85
- Warami, Hugo, 'Kebijakan Dan Perlindungan Terhadap Bahasa Daerah: Perspektif Kewenangan Otonomi Daerah Dan Otonomi Khusus', 2018
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36
- Wulandari, Yeni Dwi, Endang Poerwanti, and Nafi Isbadrianingtyas, 'Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6.1 (2018), pp. 75–87
- Yunitasari, Ria, and Umi Hanifah, 'Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.3 (2020), pp. 232–43
- Yusuf, Muhammad, Susi Darihastining, and Ahmad Syauqi Ahya, 'Simbolisme Budaya Jawa Dalam Novel Darmagandhul (Kajian Etnosemiotik)', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2022, 1, 54–69
- Zaharah, Oleh, 'Bab 2 Konsep Media Pembelajaran: Pengertian, Ragam, Dan Fungsi Media', *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023, p. 9