

DAFTAR RUJUKAN

- Achru, Andi. 2019. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", *Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2.
- Adam, Steffi, Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam", *CBIS Journal*, Vol. 3, No 2
- Adawiyah, Robiatul. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahapeserta didik Melalui Kompetensi Profesional Dosen Dan Minat Belajar Mahapeserta didik", *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 1.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 16, No. 1
- Aini, Latifah Ayu Nur, dkk, 2023. "Pelaksanaan Student Centered Learning (Scl) Pembelajaran Bahasa Jawa Di Smk N 3 Klaten", *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, Vol. 1, No. 2.
- Anitah. 2012. *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka)
- Anastasya, Visca Elya, dkk. 2021. "Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
- Andryannisa, Mahesya Az-Zahra. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3.
- Aroani, Nurlina, Dkk. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung)
- Aprilinsih Andini, Sukardi. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Ludo Kingterhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 96 Palembang", *Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 4, No. 2.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, dan Yusuvarsono Yusuvarsono. 2019. "Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah", *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, Vol. 6, No. 1

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- Darmadi Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2011), hal.116
- Darmadi. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Bandar lampung:Guepedia, 2018), h. 20.
- Dianova, Ferdy Rakhmat And Najih Anwar. 2024. “Analisis Butir Uji Validitas, ...” *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia* 1, No. 3.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya)
- Dewi, Ita Mutiara, Panca Dewi Purwati. 2025. “Penerapan Media Pembelajaran Ludo Narasi Sejarah Berbasis Culturally Responsive Teaching(Crt) Upaya Peningkatan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas Iv Sdn Jatisari Semarang”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 01.
- Duarmas, Yesica Emelda, dkk. 2022. “Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik”, *Mandalika Mathematics and Education Journal*, Vol. 4, No. 1.
- Eliana. 2016. “Pembelajaran Bahasa Jawa dan Implementasinya dalam Kehidupan Sehari-hari pada Murid Sekolah Dasar Kelas Satu dan Kelas Dua di Sekolah Dasar Negeri Pegirian I/47, Jl. Wonosari I/16, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya”, *AntroUnair*, Vol. 5, No. 2.
- Fatimah, Siti, dkk. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) Pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem untuk Kelas V Sekolah Dasar”, *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 7, No. 2
- Ferdianto, Vidy Binsar dan Rusman, 2018. “Evaluasi Implementasi Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Daerah dan Pendidikan Lingkungan Hidup”, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 2.
- Fitriyani, Didin. 2021. “Desain Media Ludo Aksara Jawa untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Tegaldlimo”, *JOB (Jurnal Online Baradha)*, Vol. 17, No. 2.
- Gall, Borg. 1996. *Education Research: An Introduction*, (New York: Long Ma)

- Gobel, Vebri Yanti Van, Dkk. “Peningkatan Hasil Belajar Pkn melalui Media Permainan Ludo”, *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, Vol. 9,| No. 2.
- Hapsari, M. D. 2015. *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Harahap, Wan Putri Azizah, dan Eka Yusnaldi. 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial S
- Herwati, Yenni. 2020. “Pengaruh Permainan Ludo Adventure terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No.1.
- Hidayat, Akik, Rahmi Nura Shofa. “Self Organizing Maps (Som) Suatu Metode Untuk Pengenalan Aksara Jawa“, *Jurnal Siliwangi*, Vol. 2, No. 1
- Ilmi, Muhammad Roshikuna Fil, Ananda Wahyu Drajat, And Silvia Rahmawati. 2024. “Risk Management:Menentukan Profil Risiko Investasi Generasi Muda Menggunakan Var Dan Psikologis,” Prosiding Caption 3
- Jannah, Mufida Miftahul, dan Yusman Wiyatmo, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 2.
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. 2020. Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, Vol. 2, No. 1,
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer)
- Kristianti, D. & Julia, S. 2017. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik”, *Jurnal MAJU*, Vol. 4, No. 1
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*, (Bintang Surabaya, Suaranaya)
- Latifah, Zahra. 2024. “Korelasi Minat Membaca “ (IAIN Ponorogo)

- Lina, Marito Ade. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Keterampilan Membaca Cerpen Peserta didik Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Padangsidempuan," *Jurnal Basasasindo* 8, No. 1.
- Magdalena, Ina, dkk. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, No. 2.
- Masjid, A. A. 2016. "Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa", *Jurnal Trihayu*, Vol. 2, No. 2.
- Maria, Siti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak", *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, Vol.4, No.1, 2021, hal. 31.
- Moto, Maklonia Meling. 2109. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1
- Mulyana. 2008. *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*, (Yogyakarta: Tiara Wacana)
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press)
- Nadhiroh, U. dan B. W. Setyawan. 2021. "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa", *JISABDA J. Ilm. Sastra dan Bhs. Drh. Serta Pengajarannya*, Vol. 3, No. 1.
- Nafisah, Fauzatul, Erma. 2024. "Implementasi Media Flashcard Materi Sandhangan Swara Aksara Jawa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 02 Pandean", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, No. 02.
- Nashiroh, Putri Khoirin, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto. 2020. 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahapeserta didik Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 17, No. 1.
- Ningsih, Sri Armiyanti, Meyta Pritandhari. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA

Purnama Trimurjo”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol. 7, No. 1.

- Nurhasana, Intan. 2021. “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata. Pelajaran Bahasa Arab”, *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2.
- Nugroho, Setiyo Adi. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif berbasis Multimedia (Studi Kasus Sd Mardi Rahayu 01 Ungaran)“, *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol.13, No.2.
- Nurhasanah, Siti. 2016. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No. 1.
- Pratiwi, Dewi Indah. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Pada Mata Pelajaran Ipa Sdn 66 Kota Bengkulu”, *Progress In Retinal And Eye Research*, Vol. 2, No. 1
- Pratiwi, Dewi Indah. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Pada Mata Pelajaran Ipa Sdn 66 Kota Bengkulu”, *Progress In Retinal And Eye Research*, Vol. 2, No. 1
- Pierce, M. B., dkk, *Thinking “Out-of-the-Box” with Board Games*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society, Annual Meeting, 2018, hal. 1322
- Prasetyono. 2007. *Bermain Sambil Belajar*, (Yogyakarta: Think)
- Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. 2011. (Bandung: PT remaja Rosdakarya)
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Rahayu, Efi Puji. 2024. “Pengaruh Model Problem Basic Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas V Di Sd Gugus 2 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019,” In *Preceeding International Conference On Education Sciences And Technology (Icoels)*, Vol. 1.
- Rahim, Abdul. 2021. “Sistem Pengembangan Minat Belajar Peserta didik dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar”, *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1.

- Raynanda, Zahra. 2024. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas IV di SD IT Darussalam Deli Tua", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 3.
- Riyadi. 1996. *Ha-Na-Ca-Ra-Ka*, (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara)
- Rianto Yatim, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 2010. (Surabaya: SIC)
- Rohmah, Nafilatur. 2021. "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya", *Jurnal PGMI*, Vol. 4, No. 2.
- Sajidah, Aisyah, Hikmah Maulani. 2024. "Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, Vol 3, No. 2.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*,(Jakarta: Prenadamedia Group
- Sastafiana, Fina Dwi, Maharani Eka Saputri, Luk Luk Nur Mufidah. 2024. "Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Elementary School*, Vol.2, No.2.
- Sari, Fitri Lintang, Fatma Ulfatun Najicha. 2022. "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia", *Jurnal Global Citizen*, Vol. 1, No. 1.
- Sardiman, Arief S. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. (Skripsi.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Setyawan, 2011. Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa., *International Seminar "Language Maintenance And Shift*.
- Setyosari, Punaji 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Siregar, Riska Rudini. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Peserta didik Kelas V SDS Al-Ulum", *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, Vol. 9, No. 1.

- Sapriyah. 2019. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No.1.
- Soloria, Andi Abdul Rahman. 2021. "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapal", *Indonesian Language Education and Literature*, Vol. 7, No. 1
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2017), hal. 45
- Sukardi.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetisi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2003), hal. 121.
- Sukoyo, Joko. 2023. "Workshop Model-Model Pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Joyful Learning", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 6, No. 2.
- Sutjipto, S, 2015. "Diversifikasi Kurikulum dalam Kerangka Desentralisasi Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 1, No. 2
- Susilo, Djoko Adi. 2011. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Malang:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang)
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras)
- Ulusna, Mishbah, Sri Diana Putri,, Zakirman. 2020. "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika", *International Journal of Elementary Education*", Vol. 4, No. 2.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar. 2021. 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI', *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 2
- Widiandhieka, dkk, 2016. "Analisis permasalahan proses pembelajaran bahasa Jawa materi geguritan kelas IV di sekolah dasar", *Jurnal Universitas Islam Sebelas Maret*, Vol. 1, No. 2, 2.
- Widiasworo. 2015. *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz MediaWidiasworo.

- Wijayanto, Adi, dkk. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di RA AlKhodijah Purworejo Kecamatan Ngunut, Kab. Tulungagung”, *Prosiding Seminar Nasional*, ISBN: 978-602-5445-10-1.
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press)
- Wondal, Rosita, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo, Vol. 3, No. 1.
- Yuli, Darwati. 2017. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV MIS AL-MUTTAQIN, *Journal Of Chemical Information And Modeling*, Vol. 1, No. 2.
- Yuwonoa, Pratik Hari, dan Agung Nur Cholis. 2023. “Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV di Sekolah Dasar”, *Journal of Language and Literature Studies*, Vol. 3, No. 1
- Yulianingsih, D., & Lumban Gaol, S. M. 2019. “Keterampilan Guru Pak Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas”, *Fidei: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, Vol. 2, No. 1.
- Yuianti, Ary. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar”, *Jurnal It-Edu*, Vol. 05 No. 1
- Yuntari, Wening Niki. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Peserta didik Kelas IV di SD Negeri Berbah 2”; *Jurnal Student Uny*, Vol. 8, No. 23.
- Zaini, Muhamad, Agus Purwowidodo. 2023. “*Hybrid-Generative Learning: Learning Outcomes, Creative Thinking Skills, Learning Interest in Islamic Religious Education Subjects in Junior High School* “, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 20, No. 2.