

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Pengembangan Media Time Flower Pada Materi Waktu Kelas II Sekolah Dasar*. July, 1–23.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Damayanti, R. D. (2017). *Pengaruh Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Kerjasama Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangketug Ii Kota Pasuruan*. 9–31. <http://eprints.umm.ac.id/37215/>
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12–22.
- Fardani, D. O., Purwanti, R. S., & Gularso, D. (2020). Developing a Snake Ladder Board for Javanese Alphabet (Palu Andha Aja) To Increase Students ' Interest and Learning Achievement on Javanese Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Aksara Jawa (Palu Andha Aja) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prest. *Jurnal Primary*, 9(6), 751–764.
- Fardani, M. A. Dkk.(2023). *Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Permulaan*. 4 1,3,4. 4, 533–542.
- _____ (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pokja (Poster Aksara Jawa) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*, 423–432.
- _____ (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 1081–1088. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/396%0Ahttp://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/download/396/299>

- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat fahrul, D. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidayah Ma'arif 42 Hidayatud Diniyah Jember*. 31–41.
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantu Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 141–152. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.2979>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Kuryanto, M. S., Andriyani, A. C., & Ulya, H. (2023). Permainan Tradisional Pasaran dalam Meningkatkan Kemampuan Numerik Peserta didik. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4561–4565. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2319>
- Lestanti, S. (2019). Utilization of Web As Aksara Jawa Learning Media for Elementary School Students. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 3(2), 154–163. <https://doi.org/10.35457/josar.v1i02.628>
- Lestari, I. C. (2021). 79 | Page. *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.

- Ma, S., & Malang, A. (2022). *Homepage: <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/ispris> DOI: Article type: Original Research Article. 1(2), 121–135.*
- Manullang, O. R. (2021). *Penerapan Penggunaan Model Pembelajaran Resource Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi. 1–22.*
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., , Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sd Muhammadiyah 09 “Panglima Sudirman” Malang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6*(August), 128.
- Munggaran, A. (2012). Pengaruh Penggunaan Software Natural terhadap Peningkatan Kemampuan Prononciation Siswa SMPN 1 Bandung. *Repository..Upi.Edu.*
- Nadhiroh, U., Setyawan, B. W. (2008). *Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. 282.*
- Ningtyas, M. (2014). Penerapan Metode Laba Kotor Unt. *Metode Penelitian, 32–41.*
- Nugroho, E. (2016). *Efektivitas Pendekatan Inkuiri dan Metode Curah Pendapat terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 4 SDN Getasan Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. 36–47.*
- Pendidikan, J., Sekolah, G., & Pendidikan, F. I. (n.d.). *Melalui Model Problem Based Instruction Dengan Media Flashcard Siswa Kelas Iv Sdn Patemon 01.*
- Pratiwi, A. D., & Sumilah, S. (2020). Monopoly Game Of Aksara Jawa As Teaching Tool In Javanese Language Learning. *Elementary School Teacher, 3*(1). <https://doi.org/10.15294/est.v3i1.27908>
- Prihatin Kasilah (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V Sdn Sabdodadi Keyongan Bantul , 53*(9), 1689–1699.
- DR. Darusuprpta. Dkk (2002). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa. Yogyakarta : Yayasan Pustaka Nusantara*

- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- Putri Inantaya, R. (2021). *Pengembangan Modul Ajar Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Menggunakan Model Addie Pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry*. 1–23.
- Safitri, Y. M., & Kuryanto, M. S. (2021). Keefektifan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Ekosistem. 7(3), 1019–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1315>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiono. (2021). Analisis Perubahan Hemodinamik. *Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta*, 34–50.
- Sukmaningrum, P. S., Performance, F., Insurance, I., Pendahuluan, I., Belakang, L., Mohd Hussin, M. Y., Muhammad, F., Sulaiman, J. S., Lumpur, K., Box, P. O., Lumpur, K., Reference, B., Bil, R., Md Razak, M., Idris, R., Md Yusof, M., Jaapar, W. E., Mohd Faiz Mohamed Yusof, Nurhanani Romli, Zulzaidi Mahmud, J. T. B., Dakwah, P., ... Islam, P. (2013). Keterampilan Menulis. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 69–73. https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/MT_Globalization_Report_2018.pdfhttp://eprints.lse.ac.uk/43447/1/India_globalisation%2C_society_and_inequalities%28Isero%29.pdf<https://www.quora.com/What-is-the>
- Sulistiyani, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui Diskusi Kelompok Berbantu Kartu Huruf Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd 1 Prambatan Kidul Kudus. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 239–250. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4695>

- Suwarno. (2022). Pembelajaran Muatan Lokal Wajib Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Caraka Olah Pikir Edukatif*, 5(02), 21–27.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). Pembelajaran bahasa jawa. *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Tiarasari, W. A. (2013). *Melalui Modeling the Way Dengan Media Flashcard Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mangkangkulon 01*.
- Umam, A. K. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Misteri Terhadap Pemahaman Materi IPA*. 1–55.
- Wibowo, B. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui QuantumTeaching. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(17), 1673–1683.
- Wicaksono, H. (2011). *Pengenalan sejarah asal mula aksara jawa melalui media komik*. 13.
- Wulandari, A. (2019). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Dengan Media Teka-Teki Situraja Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)*.
- Wulandari, I. (2021). Pengaruh Media Ular Tangga Cuci Tangan 6 Langkah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Siswi Sekolah Dasar Negeri 81 Dalam Pencegahan Covid-19 Di Kota Bengkulu. In *Skripsi*. <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/809/>
- Wulantika, G. A., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *Journal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 10(8), 1714–1725.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and*

Modeling, 53(9), 1689–1699.

Yelvita, F. S. (2022). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*, 2003–2005.

