

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, P. B. (2017). Tingkat Kepercayaan Diri, Kecemasan, dan Kohesivitas Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Cabang Sepakbola di SMA Negeri 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Asfuri, N. B. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(1), 69–78.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeri*, December, 2–8. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>
- Aulia, A. Z., Wulan, N. S., & Sumiati, T. (2021). Pengaruh Metode Show and Tell terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 2013, 83–88.
- Damariswara, R. (2020). Belajar Bahasa Daerah (Jawa). In *Jurnal Bahasa* (Vol. 2, Issue 4).
- Damayanti, V. R. (2011). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Dalam Berdialog Sesuai Unggah- Ungguh Basa Dengan Media Kartu Karakter Pada Siswa Kelas Ixg Smp Negeri 2 Kalimanah Kabupaten Purbalingga. *Universita Semarang*, 145–146.
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh*. 3399–3409.
- Gunawan, W. (2017). Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Kerangka Konsep Penelitian*, 53(9), 1–15. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Haifa, K. L. (2021). *Pengembangan E-Modul Bermuatan Literasi Digital Pada Materi Teknologi Komunikasi Di Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 2007.
- Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Siodrama dan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-

- Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 41–51.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. P. (2020). *Borg dan Gall , “ educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational production ”. Dengan Research and information collecting , planning , develop preliminary form of product , preliminary field testing ,.*
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
<https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Marzuqi, I. (2019). *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru(PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Mooduto, R., Djamen, A. C., & Liando, O. E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(4), 575–584.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5822>
- Mulyani, S. P. (2015). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. *Ekp*, 13, 113–121.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Nurwijayanti, F. (2023). *Pemanfaat Comik Strip Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Menulis Dialog Unggah-Ungguh Basa Kelas XXI SMA Negeri 1 Kenduran Tahun Pelajaran 2022/2023*. 8.

- Prasetyo, I. (2012). Teknik Analisis Data Dalam Research And Development. *PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 6, 11.
- Rahayu, I., & Nurmilawati, M. (n.d.). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 SDN Petungroto*. Winata, A., 1359–1373.
- Retno, D. (2012). *Peningkatan keterampilan berbicara bahasa jawa siswa kelas v sd n sarikarya depok sleman dengan menggunakan metode*.
- Reza Rivaldi Batubara, E. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Android Berbasis Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Materi Bangun Ruang Datar Di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Sandu Siyoto & M. Ali Sodik. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue April).
- Sari, L. T., Syamsiah, N., & Maruti, E. S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa menggunakan komik digital disekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun*, 3, 356–362. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2751%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/2751/2107>
- Supartinah. (2020). Instrumen Keterampilan Berbicara Berbasis Nilai Budaya JAwa Di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Trisnawati, F. (2011). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Dengan Metode Role Playing PAda Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Popongan Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011. *图书情报工作*, 4(3), 410–419.