

## DAFTAR RUJUKAN

- (2016). Dipetik Februari 2023, Dari Okezone.Com: <https://News.Okezone.Com/Read/2016/09/09/510/1485245/Aksara-Jawa-Yang-Kini-Tertelan-Zaman>
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 154-164.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Arismadhani, A. (2013). Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android. *Jurnal Teknik Pomtis*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). Diambil Kembali Dari Association Of Education And Communication Technology (Aect) Amerika.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Garfindo Persada.
- Awalin, F. R. (2017). Aksara Jawa Sebagai Filosofi Dalam Memahami Konsep Ketuhanan. *Jurnal Kontemplasi*, 289-308.
- Dewianti. (2012). Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama Pada Kalangan Generasi Muda : Studi Kasus Di Desa Randengan.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlitasari, N. D., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Unesa*, 1-12.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran . *Lingkar Widyaiswara*, 104-117.
- Fatria, F. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 142.
- Hadiwirodarsono. (2010). *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma
- Indonesia, G. (2019). Diambil Kembali Dari <https://Www.Gamelab.Id/News/72-Tips-Mulai-Merancang-Boardgame>
- Istianto, T. (2013). Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam Di Rumah . *Dkv Adiwarna*
- Juniardi, W. (2023, Januari 11). <https://Www.Quipper.Com/Idguru/Mulok-Kurikulum-Merdeka/>.
- Karunia. (2017). Desain Board Game Untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini . Diambil Kembali Dari <https://Repository.Its.Ac.Id/48443/>
- Kemp, & Dayton. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Kemp, & Dayton. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

- Kurniasari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma Kelas X. *Wapfi (Wahana Pendidikan)*.
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Makmum , M. (2014). *Aksara Jawa Legena*. Diambil Kembali Dari <https://Ciparimakmunculacap.Blogspot.Com/2014/03/Aksara-Jawa-Legen.html>
- Maulana, A. (2013). *Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya: Nindya Pustaka.
- Mike, S. (2010). *Sejarah Board Game Dan Psikologi Permainan Board Game*. Diambil Kembali Dari <https://M.Tnol.Co.Ic/Games-Jackmilyader.Boardgamehistory.html>.
- Nugroho, S. A., & Wulandari, R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus Sd Mardi Rahayu 01 Ungaran). [Http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel](http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel).
- Pratama, A. A., & Madyono, S. (2021). Pengembangan Media Booklet Materi Aksara Jawa Dengan Penguatan Gemar Membaca Kelas Iv Sdn Srengat 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*.
- Ratih, F. T., & Ningsih, N. A. (2017). Using A Board Game "Snake And Lader" To Teach Speaking Descriptive Text At The Eight Grade Students Of Smpn 2 Wungu. *Journal Of English Literature Languange And Education*, 5.
- Rohmadi, & Lili. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa*. Surakarta: Pelangi Press.
- Safangati, N. U. (2014). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menggunakan Bahasa Jawa Krama Inggil Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Wirasaba. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Safutri, W. D. (2020). Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safitria Insania Press.
- Sanjaya. (2011). *Metodologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Setyanugrah, F., & Setyadi. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni Its* .
- Sofi, M. A. (2012). *Sinai Aksara Jawa Untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*.
- Syaodih, N. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Traicheva. (2011). Pembelajaran Berbasis Permainan. *Athena, Yunani*, 57-66.

- Wibowo, P. A. (2018). *Cerminan Penguatan Kearifan Bahasa Jawa Dalam Karya-Karya Sastra Ki Padmasusastra*. Semarang: Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah Dan Pembelajaran (Sn-Bsdp).
- Yohanis, D. K. (2013). Karya Media Cetak "(Majalah Civitas)". *Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin*, 32-35.