

DAFTAR PUSTAKA

- Airlangga, B. (2022). *7 Fakta Sejarah Permainan Monopoli*. Okezone. <https://infografis.okezone.com/detail/777331/7-fakta-sejarah-permainan-monopoli>
- Aji, G. B., & Waluyo, R. (2021). Animasi Cerita Wayang sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa. *Journal of Computer Science and Engineering ...*, 2(1), 51–79.
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Fadhilah, L. (2019). *Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar*. 1, 8–26.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- 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.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920.
- Juniarti, N., Bahari, Y., & Riva, ie, W. (2019). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 3.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062.
- Mistiyah. (2016). *Tantri Basa Kelas 5*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Muchlison, A. (2022). Implementasi Supervisi Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Mukhid, A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. CV. Jakad Media Publishing.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Elsa*, 18.
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. W. (2021). *Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa*. 3(1), 1–10.
- Nugilmiah, H., Muslim, A. H., & Irawan, D. (2022). *Monopoli: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi*. 4, 191–205.
- Nugrahani, A. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cakra Books.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.
- Pamungkas, T. L. J., & Rivo, N. (2021). Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket B di UPT SKB Cerme Gresik. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 5(1), 24–37.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113.
- Saski, N. H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Setiowati, N., Wijayanti, O., & Hermanto, S. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Materi Cerita Wayang Melalui Strategi Active Knowledge Sharing Menggunakan Wayang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 173–177.
- Stekom, U. (n.d.). *Aksara Jawa*. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Aksara_Jawa
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Sukmadinata, N. S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Urrohman, S., Suhartono, & JOHARMAN. (n.d.). Penerapan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Dengan Multimedia dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas V SD Syivaa. *KALAM CENDEKIA*, 4, 206–210.
- Widodo, B. J., Binti, & Hanifah, A. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *KONTEKSTUAL*, 1, 19–28.
- Widyasari, V. T., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media 3 Lagu Pendek Tokoh Pewayangan dalam Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 104–117.
- Widyawati, M., & Andalas, E. F. (2020). Dinamika Maskulinitas dan Nasionalisme Masyarakat Jawa di Era Majapahit. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 4(2), 116–129.
- Wulan, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD*. 2(February), 15–28.
- Wulandari, Y. D., Poerwanti, E., & Isbadriantingtyas, N. (2018). 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), 75.
- Wulantika, G. A., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Permainan KERMORAJA (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menuls Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *Journal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 10(8)*, 1714–1725.
- Zubaidah, S. (2020). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang diajarkan Melalui Pembelajaran*. 2, 1–17.