

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agus Rustamana, K Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, U Sultan, A Tirtayasa, J Raya, C No, S Banten. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Aisah, Rizki Nur, Dian Nuzulia, and Marleni. "PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA." *JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA* 14, no. 2 (2024): 156–62.
- Akhmadi, Abu, and Widodo Suprayono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Amelia, Sinta, and Heri Iswandi. "Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan Di Kota Palembang" 8, no. 1 (2023): 108–19.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Antonia, Tiara Arrafiana, and Sulistyani Puteri Ramadhani. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Rawa Buaya 03 Jakarta." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 16, no. 1 (2025): 160–68. <https://doi.org/10.31932/ve.v16i1.4467>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Arismadhani, As, Umi Laili Yuhana, and Imam Kuswardayan. "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android" 2, no. 1 (2013): 94–98.
- Asiah, Nur. "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, no. 1 (2018): 27.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

- Blasius Sudarson. "Memahami Dokumentasi." *Acarya Pustaka* 2, no. 1 (2017): 53.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009.
- Darkun, M. "PENTINGNYA MEMAHAMI KARAKTERISTIK SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" 21, no. 5 (n.d.).
- Depdikbud. *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 1992.
- Dewi, Neni Citra. "Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (2020): 210–16.
- Eka, Lestari Karunia, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Fatim, Ref, Dian Sasmita, and Heru Subrata. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (Kutasrawa) Untuk Keterampilan Menulis Sandhangan Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar" 13, no. 9 (2025): 2332–46.
- Firda, Hanum, and Didik Nurhadi. "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN DIRI SENDIRI PESERTA DIDIK SMA NEGERI KABUPATEN MOJOKERTO." *Jurnal Hikari* 7, no. 1 (2023): 14–26.
- Fuad, Zaki Al, and Zuraini. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA KELAS I SDN 7 KUTE PANANG." *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 45.
- Hartini. *Membaca Manuskrip*. Surakarta: Program Buku Teks LPPMP UNS, 2012.
- Harun, Amat Jaedun, Sudaryanti, and Abdul Manaf. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Hofifah, Upit, Mislan Mislan, Universitas Islam, Negeri Sultan, and Thaha Saifuddin. "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan , Denny Pratama , Ahmad Bahauddin , 2019). Permainan Menawarkan Potensi Positif Kepada" 2 (2025).

- HS, Midi. "Pembelajaran Bahasa Arab Dan Dinamika Wacana Bahasa Studi Komparasi Teori Al-Sulukiyyah Dan Al-'Aqliyyah Antara Teks Dan Konteks." *APHORISME Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 1, no. 1 (2020): 16–31.
- Ibda, Fatimah, and A Pendahuluan. "PERKEMBANGAN KOGNITIF : TEORI JEAN PIAGET" 3 (2015): 27–38.
- Istianah, Rizka, and Novi Setyasto. "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS CERITA." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 15 (2023): 437–50.
- Khairunisa, and Misbah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 17–28.
- Lestari, Yulita Dwi. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16, no. 1 (2023): 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.
- Leuwol, Natasya Virginia. "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid- 19." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 1 (2020): 41.
- Listiawan, Tomi. "Pengembangan Learning Management System (LMS) Di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika* 1, no. 1 (2016): 17.
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- Mardhiah, Ainun, and Said Ali Akbar. "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA." *Lantanida Journal* 6, no. 1 (2018): 1–102.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Mistiyah, Davit Harijono, Sri Astuti, and Akhmad Winarto. *Buku Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016.
- Mistuyah dkk., *Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016.
- Muhammad, Iryan. "Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, no. 1 (2020): 27.

- Mutmainnah, Nabilla, Masayu Adiana Larasati, Linda Dwi Cahyani, Ika Ari Pratiwi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muria Kudus. "Pengembangan Media Pembelajaran Papitaja (Papan Pintar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa SD Kelas V" 9 (2025): 21898–907.
- Ningtyas, Septiana Ika. "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871–80.
- Nurfadhillah, Septy, and Dkk. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurfaizah, Nadin, Arifin Maksum, and Prayuningtyas Anger Wardhani. "Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD." *JURNAL PGSD* 14, no. 2 (2021): 122–32.
- Nurhasanah, Siti, and A Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN* 1, no. 1 (2016): 128–35.
- Pasaribu, Nani Herlina. "Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, no. 11 (n.d.): 1931.
- Prasetyo, and Dwi Sunar. *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, Dan Kecerdasan Anda*. Surabaya: Diva Press, 2021.
- Priscila, Ritonga Adelia, and Dkk. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 344.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badriah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7911–15. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, Nurmelia. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd* 2, no. 1 (2022): 1–11.
- Puspitasari, Erika. "Redefining Teacher-Student Interaction in the Digital Era : A Case Study of Hybrid Learning Models in Primary Education" 6, no. 4 (2024): 22–38.
- Putri, Hardika Amelia, and Heru Subrata. "PENGEMBANGAN MEDIA CAKAP AKSARA JAWA (CAKRA) BERBANTUAN APLIKASI GENIALLY UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA

DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak.” *JPGSD* 12, no. 4 (2024): 541–52.

Putri, Intan Anabella, and Meirina Lani Anggapuspa. “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun.” *Barik* 4, no. 2 (2023): 227–41. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>.

Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

Setiyani, Angela Wyda, Joko Sukoyo, and Hardyanto. “Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Semarang.” *Piwulang : Journal of Javanese Learning and Teaching* 8, no. 1 (2020): 18–24.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013.

Shofiyana, Haura Aina, and Cicilia Ika Rahayu Nita. “Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Haura.” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3 (2019).

Sinaga, Debby Yuliana, and Ruth Yunitisa. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi,” 2024, 1550–60. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2015.

Sudjana, Nana. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI, 1990.

Sugianti, Santi, and Rositah. “Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Penerapan Muatan Lokal Dan Keterampilan Sebagai Mata Pelajaran.” *Jurnal Mappesona* 3, no. 1 (2020): 8.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016.
- Supriyaddin, Leni Meilani, and Muhammad Nur Imansyah. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Macromedia Flash, Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan.” *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–7.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sutikno, Sobry. *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Syahputra, Edi, and Et.al. “Perbedaan Makna Bahasa Tulis Dan Bahasa Lisan.” *Mude* 1, no. 3 (2022).
- Syardiansah. “Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen.” *Manajemen Dan Keuangan* 5, no. 1 (2019): 243.
- Triani, Dewi Agus, Refi Wulandari, Tutik Dinur Rofiah, and Agus Miftakus Surur. “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AKSARA JAWA BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR Refi.” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 11, no. 2 (2023): 218–32. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.71622>.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widhiarto, Harry. “Penggunaan CAWAN (Chatting Whats App Android) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Terhadap Peserta Didik Kelas XI-IPA1 SMA Negeri 1 Kandangserang.Pdf.” *Journal of Education and Technology* 1, no. 1 (2021): 1–5.
- Widodo, Bangkit Joko, and Binti ‘arifatul Hanifah. “PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal KONTEKSTUAL* 1, no. 2 (2020): 19–28.
- Widyaningrum, Deviyanti, Erwin Putera Permana, and Ita Kurnia. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon.” *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 1 (2024): 7–14. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.551>.
- Wijayanti, Ratna, Astiana Ajeng Rahadini, and Djoko Sulaksono. “Media Pembelajaran Kaligrafi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Dan

Keterampilan Siswa Dalam Menulis Aksara Jawa.” *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 8, no. 1 (2024): 59–66.
<https://doi.org/10.20961/sabpbj.v8i1.74113>.

Yuhana, Asep Nanang. “Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa” 7, no. 1 (2019).