

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.
- Amien. (2021), Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD.
- Apriliani dkk. (2019), *Indonesian Journal of Early Childhood* : Jurnal Dunia Anak Usia Dini.
- Artanto, Wibisono dan Amien. (2021), Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak Sd Berbasis Animasi *Motion Graphic*.
- Astuti. (2015), Peningkatan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa.
- Cahyadi. (2018), Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga.
- Dewi. (2018), Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery.
- Eliana. (2016), Pembelajaran Bahasa Jawa dan Implementasinya dalam Kehidupan Sehari-hari pada Murid Sekolah Dasar Kelas Satu dan Kelas Dua dari Suku Bangsa Madura di Sekolah Dasar Negeri Pegirian I/47, Jl. Wonosari I/16, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya.
- Fadlurrohim, Lubis, Yulia dan Wibowo. (2022), Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0.
- Fitriana. (2018), Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik.
- Hanifah. (2021), Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Ular Tangga Sebagai Media Penilaian.
- Hardiyanti. (2018), Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini.

- Hidayatuladkia, Kanzunudin dan Ardianti (2021), Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak.
- Hikmah. (2019), Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD Kemendikbud Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini.
- Hukmi, Maria dan Novianti. (2019), Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial) Generasi Alpha - Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman.
- Husna. (2009), Pengembangan Media Aksara Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara.
- Indiati dan Istiningih. (2021), Pembentukan Karakter Sopan Santun Melalui Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama.
- Irdamurni, Dewi dan Neviyarni. (2020), Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.
- Istanti. (2018), Pengembangan Buku Ajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Bernuansa Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar : Universitas Muhammadiyah Malang
- Izzaty. (2009), Perkembangan Anak Usia 7 – 12 Tahun.
- Jasminto. (2017), Konsep Pendidikan Anak Prespektif Fredrich Froebel : Telaah Filosofis, Sosiologis Dan Psikologis Pendidikan Islam.
- Jusuf. (2016), Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.
- Kurniatisyah. (2021), Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.
- Laksono. (2006), Multi(Sub)Dialek Jawa Di Jawa Timur Dan Pengaruhnya Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah.
- Masjid. (2016), Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA Di Sekolah Dasar.
- Misbahuddin. (2018), Pembiasaan Berbahasa Krama Inggil Sejak Dini, Memperkuat Kembali Peran Kearifan Lokal Untuk Pembentukan Karakter Anak.
- McQuail, Denis. (2011), Teori komunikasi massa.

- Mustikasari dan Astuti. (2020), Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Pada Siswa TK dan KB Di Kelurahan Beduri Ponorogo.
- Nurabdiansyah, Hardiyanti dan Husain. (2018), Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini.
- Nuronniyah. (2015) Pengembangan Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 1 Demak Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang Tahun Ajaran 2014/2015.
- Oktivani. (2017), Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Panggayudi dan Songgo. (2017), Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini.
- Permadi. (2018), Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.
- Pramono. (2019), Pengembangan Modul Metode Permainan Tradisional Anak.
- Piwulang. (2021), Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Vol 9 No 2.
- Rahardja, Lutfiani, Harahap dan Wijayanti. (2021), iLearning Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0
- Raharjo (2019),Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0
- Rahmadiani. (2018), Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang.
- Ramadhani. (2019), Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V Sd Negeri Sungguminasa Iii Kabupaten Gowa.
- Rizkiantono. (2016), Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4.
- Rosmiati. (2019), Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE.

- Rumidjan. (2016), Pemanfaatan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan bagi siswa kelas V SDN Kauman I Kota Malang.
- Rusilowati. (2019), *The Development of Performance Assessment Instrument Integrated 4C for Measuring Science Process Skills in the Science Experiments of Elementary School Students.*
- Safitri. (2021), Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.
- Sanjaya. (2012), Media Komunikasi Pembelajaran.
- Setyanto, Anggraini dan Tommy. (2015), Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Memudarnya Etika Komunikasi Masyarakat Jawa.
- Subagyo. (2016), Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Anak.
- Sugiharto dan Wicaksono. (2020), Implementasi Program Sekolah Adiwiyata Pada Pembelajaran PPKN Di SDN Benowo 1 Surabaya.
- Suharyo. (2018), Nasib Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Pandangan dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa.
- Sujarno. (2013), Pemahaman Siswa Kelas Iv Dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.
- Susilo. (2017), Pemertahanan Bahasa Jawa Pakem (Ngoko & Krama Inggil) Warga Pacitan Yang Berada Di Antara Pemakai Bahasa Jawa Serampangan (Malang Dan Surabaya).
- Susianto. (2018), Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng
- Suweleh, Panggayudi dan Ihsan. (2017), Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini.
- Trihayu. (2016), Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 2, Nomor 2, Berkomunikasi Dengan Anak Pembiasaan Menggunakan Bahasa Jawa Krama.

Wati. (2021), Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Wibisono. (2021), Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak Sd Berbasis Animasi Motion Graphic.

Wijayanti.(2009), Metode Bermain Sebagai Alternatif Pengembangan *Meaningfull Learning*.

Wiranti dkk. (2018), Penggunaan Bahasa Jawa Krama Sebagai Fondasi Utama Perkembangan Moral Anak Usia Dini.

Wirya, Putra dan Dewi. (2016), Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak..

Yulianti, Isnani, Zakkiyyah dan Hakim. (2018) Penerapan Bahasa Jawa Krama Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Di Sekolah Dasar : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

