

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Z. S. (2008). Pengembangan media Kartu Domino Aksara Jawa pada pembelajaran bahasa jawa untuk siswa kelas IV SD. *Undergraduate Thesis*, 12.
- Ajru. (2022, Maret 07). *Membumikan Memayu Hayuning Bawana Dalam Kehidupan*. Diambil kembali dari WEBSITE RESMI KELURAHAN HARGOREJO: <https://hargorejo-kulonprogo.desa.id>
- Ardiyani, D. R. (2013). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA MELALUI MODEL QUANTUKM LEARNING DENGAN MEDIA KARTU KATA SISWA KELAS IIIA SDN PETOMPON 02 SEMARANG. *skripsi*, 1.
- Ardiyani, D. R. (2013). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA MELALUI MODEL QUANTUM LEARNING DENGAN MEDIA KARTU KATA SISWA KELAS IIIA SDN PETOMPON 02 SEMARANG. *Skripsi*, 4.
- Ardiyani, D. R. (t.thn.). PENINGKATAN KETERAMPILAN.
- Astarina, D. T. (t.thn.). LITTLE BOO DAYCARE AND PRESCHOOL. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan desain No. 1*, 3.
- Bahri, H. (2018). STRATEGI KOMUNIKASI TERHADAP ANAK USIA DINI. *NUANSA Vol. XI No. 1*, 49.
- Bahrudin. (2019). PENGARUH KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP PERILAKU ANAK PADA MINILAMNO DESA PANTE KEUTAPANG ACEH JAYA. *Jurnal Al-jtimaiyyah: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, 110.
- Bangsawan, I. P. (2018). *MINAT BACA SISWA*. Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.

- Darmadi, D. H. (2019). *MEMBACA YUK "Strategi menumbuhkan minat baca sejak usia dini"*. GUEPEDIA.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 35-36.
- Fiona, F., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2018). PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI TENTANG KEBIASAAN JOROK ANAK' UNTUK USIA KELAS 3-6 TAHUN DIPADUKAN DENGAN TEKNIK DIGITAL IMAGING.
- Fusfitasari, N. Y., & Amita, N. D. (2020). *KOMUNIKASI TERAPEUTIK (THERAPEUTIC COMMUNICATION) PADA ANAK*. Banyumas: PM Publisher.
- Hartanti, G., & Setiawan, B. (2019). PENDOKUMENTASIAN APLIKASI RAGAM HIAS BATIK JAWA TENGAH MOTIF KAWUNG, SEBAGAI UPAYA KONSERVASI BUDAYA BANGSA KHUSUSNYA PADA PERANCANGAN INTERIOR.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, observasi, Dan Focus Groups*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens : Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Imaniar, A. M. (2022). Perancangan Permainan Tradisional Ular Tangga "Hiro dan Biyo" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *Skripsi*, 1.
- Irhandyaningsih, A. (2019). Menanamkan Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini. *ANUVA Volume 3*, 111.
- Ismail, A. (2012). Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. *jurnal DKV Adiwarna*, 2.
- Kotler, P., & Keller. (2007). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Indeks.



- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., Farhan, M., & Agustia, N. (2021). PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM TERCAPAINYA TUJUAN PEMBELAJARAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 292.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Suliswati, I. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 313.
- Marantika, S. D. (2015). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA DENGAN MULTIMEDIA SENENG SINAU AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS IV A SD N GEDONGKIWO YOGYAKARTA. *Skripsi*, 1.
- Muhsin. (2014). 18.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
- Nadia, R. P., & Delliana, S. (2020). Peran Komunitas antara Guru dan Murid dalam Membangun Minat Belajar di Komunitas Jendela Jakarta. *Jurnal Komunikasi, Vol. 14 No 01*, 85.
- Nurnafisa, S. (2021). *theAsianparent*. Diambil kembali dari theAsianparent : Parenting: <https://id.theasianparent.com>
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1*, 23.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2022). *TIPOGRAFI*. Klaten: Lakeisha.
- Pradipta, T. A. (2012). Perancangan Game Artwork dan Artbook pada Platform Game Genre Menggunakan Gaya Penggambaran Art Nouveau. *Skripsi*, 1.
- Rofiq, A., Arifin, Z., & Wilopo. (2012). PENGARUH PENERAPAN AIDA (ATTENTION, INTEREST, DESIRE, ACTION) TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN. *Survei Pada Pembeli Kartu Perdana IM3*, 2.
- Rollings, A., & Morris, D. (2003). *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianapolis: New Riders.

- Rukajat, D. A. (2018). *PENDEKATAN PENELITIAN KUALITATIF*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Santosa, S. (2020). Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Abdau*, 129.
- Sari, P. R., & Nartani, C. I. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI PAPAN AKSAEA JAWA (PASAR JAWA) PADA SISWA KELAS IV SD N NGOTO. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 817.
- Sari, S. M. (2004). PERAN WARNA INTERIOR TERHADAP PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK.
- Septiono. (2021). *Siapa Saja Bisa Jago CorelDRAW*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMEN TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK. *HUMANIORA Vol. 2 No. 1*, 312.
- Siyoto, D. S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Sleman: PT. KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Steve. (2021, Desember). *Home - Hobbies - 10 Jenis Board Game Terpopuler Berdasarkan Kategori, Mana Favoritmu?* Diambil kembali dari UPSTATION MEDIA: <https://www.upstation.asia/jenis-board-game-terpopuler-berdasarkan-kategori/>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherawan, R. (2010). 89.
- Suratmi, I. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA DENGAN MEDIA PERMAINAN DADU GAMBAR PADA



SISWA KELAS VII F SMP NEGRI 1 KARANGANOM TAHUN  
PELAJARAN 2018/2019. *Skripsi*, 1.

Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. II*.

Wahid, A. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *ISTIQRA'*, 3.

Weirian, J., Setiawan, T. A., & Utami, B. S. (2019). PERANCANGAN VISUAL  
ARTWORK BOARD GAME EDUKASI MEMBANGUN SIKAP  
TOLERANSI. *Jurnal Imajinasi Vol.XIII No.2*, 44.

