

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. (2019). Pengaruh Kejenuhan Belajar Dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Sistem Pesantren Modern. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(4), 527–532. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i4.4827>
- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). *admin,+6+Sulis+52-59. 1(1)*, 52–59.
- Alifa, N., & Setyaningsih, N. H. (2020). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia CERPEN. 9(2)*.
- AMIRULLAH. (2015). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*.
- Amni, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Raja Ludo Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa (Penelitian Pada Siswa Kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang). *Skripsi*, 80. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/2367/>
- Angguntari, Y. P. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462/26984>
- ARIKUNTO, S. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN*

PRAKTIK.

- Arum, D., Chumdari, & Daryanto, J. (2017). *penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jwa nglegena pada siswa sekolah dasar.*
- Astuti, Y. W., Mustadi, A., & Yogyakarta, U. N. (2014). *Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2, 2014. 2, 250–262.*
- Budiyono Herman. (2012). Berbasis Proses Menulis. *Pena, 2(3), 2–5.*
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal, 4, 2022.*
<http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan.* Prenada Media.
- Gobel, V. Y. Van, Sumampow, P. R. S., & Istifarianti, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Media Permainan Ludo. *Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran, 9(2), 117–127.* <https://doi.org/10.26618/jp.v9i2.8970>
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar.* Pustaka Setia.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2), 104–111.* <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Heheoye. (2011). *Active Learning : Suatu Pendekatan dalam Pembelajaran.*
- Isnandani. (n.d.). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PINTAR | Djaelani | Didaktika Dwija*

<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2177>

Kartikasari, D., & Kristianto Nugroho, G. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada SMP Negeri 2 Tawangsari*. 5(4), 1–7.

Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.226>

Lestari, R., & Iswendi. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 116–122. <https://doi.org/10.38035/rj.v3i2.371>

Lutfiyatul, K., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Dasar. *Jpgsd*, 10.

Maksum, A., & Umihani. (2018). Ali Maksum dan Umihani. *Jurnal Genealogi PAI*, 4(2), 169–180.

<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/genealogi/article/view/806>

Mu'awanah, R. (2010). *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PERSPEKTIF ACTIVE LEARNING DI KELAS II MA AGAMA*.

Mukhlison Effendi. (2013). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–308.

- Naisau, P. B. (2021). Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32914>
- Nasution, H. A., & Suyadi. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik dengan Pendekatan Active Learning di SDN Nugopuro Gowok. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 31–42. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-03>
- Nuraini, F. (2012). *Peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa dengan media kartu bridge pada siswa kelas III Bakalan Purwantoro Kabupaten Wonogiri Tahun ajaran 2011/2012.*
- Pitarto, E. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode Ambar.* Komunitas Wedangjae.
- Saputri, ami zulaicha. (2016). peningkatan keterampilan membaca lancar aksara jawa materi pokok sandhangan pnyigeg wanda melalui model pembelajaran word square siswa kelas v. *Brigham Young University*, 1(69), 5–25.
- Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 829–838. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23809>
- Setiawan, A., & Putra, L. V. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Website Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V. *Jurnal PERSEDA*, 4(2), 134–140. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>

- Sianturi, R. (2022). *Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis*. 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Silberman, M. L. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish publisher.
- Subhan, A. (2013). *Penerapan strategi belajar aktif ((ACTIVE LEARNING STRATEGY) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM NURUL HIDAYAH*.
- Sugiarti, S., & Sugiarti, S. (2019). *MELALUI METODE STRUKTURAL TIPE MAKE A MATCH PADA IMPROVEMENT OF JAVA ACROSS SKILLS THROUGH MAKE A MATCH TYPE STRUCTURAL METHOD IN JUNIOR SCHOOL*. 4(3), 192–207.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Wibowo, B. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui QuantumTeaching. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(17), 1673–1683.
- WIRANTI, D. A., & Sutriyani, W. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring

Menggunakan Sorogan Hanacaraka Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 313.
<https://doi.org/10.21043/elementary.v8i2.8156>

yoel octobe purba. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. *Widini Bhakti Persada Bandung*, 01(02), 3–26.

Yulianasari, M. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Bungkal Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*, 126. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11237/>