

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bimo Setiyanto, Aryo. 2007. *Parama Sastra basa Jawa*. Yogyakarta : Panji Pustaka
- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Osborne Media. United States of America
- Daryanto. 1999. *Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya : Apollo Lestari
- Font J.M., Mahlmann T., Manrique D., Togelius J. (2013). *A Card Game Description Language*. In: Esparcia-Alcázar A.I. (eds) Applications of Evolutionary Computation. EvoApplications 2013. Lecture Notes in Computer Science, vol 7835. Springer, Berlin, Heidelberg
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Mustofa, Bisri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Dua Satri Offset.
- Nasution, 2009. *Berbagai Proses Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Sinar Grafika Offset
- Ngadiman Agustinus. 2011. *Tingkat Tutur basa Jawa Wujud Kesantunan Manusia Jawa (Dulu dan Sekarang)*. Surabaya. Jurnal Kongres basa Jawa V
- Supartinah. 2006. *Peran Pembelajaran Unggah Ungguh basa Jawa Dalam Penanaman Nilai Sopan Santun Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DIDAKTIKA vol.1, no.1
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia

Suharti. 2016. *Pembelajaran Bahasa dengan Menggunakan Metode Sentra dan Lingkaran untuk Anak usia 4-6 Tahun di PAUD Cahaya Tazkia Surabaya*. Surabaya : BP PAUD dan Dikmas Jawa Timur

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Jakarta :Penerbit Andi.

Wiyani, Ardy Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Sumber lain :

Admin. 2014. *Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu* ?.<http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>, diakses pada 20 Februari 2017, 16:21 WIB

Budiwiyanto, Ari. *Pendokumentasian Bahasa dalam Upaya Revitalisasi Bahasa Daerah yang Terancam Punah di Indonesia*.
<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1823>, diakses pada 23 Januari 2017, 13:52 WIB

Negara, Windy Citra. 2014 . *Board Game dan Card Game bisa Menjadi Media Belajar Alternatif*.
[.http://windycitra.blogspot.co.id/2016/02/board-game-dan-card-game-bisa-menjadi.html](http://windycitra.blogspot.co.id/2016/02/board-game-dan-card-game-bisa-menjadi.html), diakses pada 20 Februari 2017, 18.40 WIB

Rahmawati, Indah. 2009. *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.<https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>. Diakses pada 21 Februari 2017, 19.34 WIB