

DAFTAR PUSTAKA

- Alfionita, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Game Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kartasura 1. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Astuti, W.W. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Melalui Model Pembelajaran Word Square. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 371-379.
- Aulia, Z. (2019) “Pengaruh Kemandirian Belajar dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Padang Panjang,” *Jurnal Ecogen*, 2(4), hal. 811–821.
- Aprilia, N., & Khasyi'in, N. (2023). Budaya Permainan Tradisional Urang Banjar 'Asinan' Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(5), 1279-1287.
- Budiarti, E. (2022, February). Menumbuhkan literasi melalui permainan tradisional berbasis steam pada anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI*
- Sari, M. (2022). Pemberdayaan Ekonomi Desa Nggruput Pringsewu Melalui Permainan Tradisional (Doctoral dissertation, IAIN Metro). Kampus Purwakarta (Vol. 1, No. 1, pp. 141-146).
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Ganefi, G. (2019). Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Industri Pariwisata Berbasis Budaya Lokal. *Tanjungpura Law Journal*, 3(1), 88-105.
- Graciella, B. (2023). Syallum Syanttal Syandra, Nadya Keisha, Lidya Aprillia. *Anomali Homo Ludens dalam Lorong Waktu*, 148.
- Hoerudin, C. W. (2021). Implementasi Bahasa Indonesia sebagai identitas nasional dan sarana penguatan karakter masyarakat. *Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(2), 24-31.
- Indrivani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan angklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Dini Undiksha*, 9(3), 349-354.



- Kemendesa. (2014). Sistem Informasi Kebutuhan Pembangunan Daerah Tertinggal. <https://sippdt.kemendesa.go.id/>
- Mahmud, Bonita. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Fakultas Tarbiah IAIN BONE Vol. 2 No. 1*
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165-178.
- Mulyasa. (2005). *Implementasi Kurikulum 2004 (Panduan Pembelajaran KBK)*, Bandung: Remaja Rosda karya.
- Mulyaningsih, N. N., Jahrudin, A., Astuti, I. A. D., & Okyranida, I. Y. (2023). *Etnofisika dalam Seri Permainan Tradisional*. Syiah Kuala University Press.
- Munira. (2022). *Penggunaan Metode Role Play Dalam Pembelajaran Hiwar Pada Peserta Didik Mts Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Parepare.
- Nirwana. (2019). *Pelestarian Permainan Suku Bugis Melalui Pendidikan Moral*. UNM: Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII
- Padang, S. S. N. T. 2018. *Design of Educational Media Introduction The Lontara Script of Makassar*. Disertasi. Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Prihatin, E. (2017). "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa," *Instruksional*, 1(2), hal. 171–179.
- Rahmadani, R. (2019) "Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (Pbl)," *Lantanida Journal*, 7(1), hal. 75–86.
- Rohayati, R., dan Budiarti, E. (2022). *Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715-1724.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif rasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16.
- metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:



- Sujinah, S., Affandy, A. N., & Mu'ammara, M. A. (2018). Literasi dan Kearifan Lokal Untuk Anak (Penumbuhan Budi Pekerti).
- Yani, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 8 Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.



LAMPIRAN

Lembar Evaluasi “Lontara *Journey*”

1. Berapa siswa yang tahu huruf aksara lontara?

2. Berapa Siswa yang antusias?



Lembar Evaluasi "Lontara *Explorer*"

1. Berapa siswa yang mampu menulis aksara lontara?
2. Berapa siswa yang mampu secara kreatif menebak aksara lontara?
3. Berapa siswa yang antusias?



Lembar Evaluasi "Lontara *Mistry*"

1. Berapa siswa yang mampu menyusun kosakata aksara lontara?
2. Berapa siswa yang mampu membaca kosakata aksara lontara?
3. Berapa siswa yang antusias?

