

## DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M., & Nurhidayat, A. I. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk Sd Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Menejemen Informatika*, 1-9.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik*, 39-46.
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 129-143.
- Mokhammad, R. (2018). Cara Membuat *Game* Edukasi Dengan *Construct 2*.
- Mustofa, K., Suarna, N., & Dikananda, A. R. (2022). Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa Untuk Menambah Pengetahuan Dengan Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 811-816.
- Pratiwi, E., Kurnia M.Kom, D. A., & Purnamasari M.Kom, A. I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Makanan Khas Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen*, 169-177.
- Ramadani, H. K., & Huda, W. S. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Explore IT*, 87-92.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya Dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite Stste Machine Berbasis Android. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 108-119.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *PROSIDING*, 287-295.
- Wulandari, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTS. *Institut Agama Islam Negri Jember*.
- Zuhri, A. F., Gunawan, G., Solikhul, S., Larasati, F. B., & Damanik, S. M. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.