

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Andre Kurniawan Pamoedji, M. R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ>
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133–148.
- Bella Jufita Putri. (2015). *Latih Memori Otak dengan Matching Game*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/health/read/2394310/latih-memori-otak-dengan-matching-game>
- Budiman, R. D. A., & Verawardina, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality. *METIK JURNAL*, 3(1), 38–45.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 4(3).
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354–363.
- Dr. Asrul Huda, S. K. M. K., Drs. Almasri, M. T., Dra. Nelda Azhar, M. P., Dr. Rizky Ema Wulansari, M. P. T., Akrimullah Mubai, S. P. M. P. T., Rizki Hardian Sakti, S. P. M. P. T., & Firdaus, S. P. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. UNP PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=Bo0MEAAAQBAJ>
- Ekowati, V. I. (2007). Perubahan sistem pembelajaran aksara Jawa. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya Jawa*, 8.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Heri, F., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2021). Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2d Pertualangan Pemuda Desa. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(2), 155–168.

- Kurubacak, G., & Altinpulluk, H. (2017). *Mobile technologies and augmented reality in open education*. Igi Global.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. M. (2015). Perancangan penunjuk rute pada kendaraan pribadi menggunakan aplikasi mobile gis berbasis android yang terintegrasi pada google maps. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(2), 18–25.
- Lestari, E. D. (2009). *Kawruh Sapala Basa*. Intan Perwira.
- Mayasari, N., De Jesus Magalhaes, A., Malahayati, E. N., Widayanti, F. D., Nanda, I., Rahman, A. A., Muhammadiyah, M., Aryani, P., & Kurniawan, A. (2023). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=JgKpEAAAQBAJ>
- Nasruddin Safaat, H. (2015). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. *Bandung: Informatika Bandung*.
- Novaliendry, D., KOM, S., & KOM, M. (2020). *PENGENALAN VISUALISASI 3D BLENDER 2.80*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Piliang, S. S. (2020). *LEMURIA ADLANTIS NUSANTARA: True Back History of Indonesia*. Santo Saba Piliang. <https://books.google.co.id/books?id=l03rDwAAQBAJ>
- Pitarto, E., & Wedangjae, K. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode AMBAR*. Komunitas Wedangjae. <https://books.google.co.id/books?id=n9iGDwAAQBAJ>
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>
- Prasetyo, K. E. B. (2023). GAME EDUKASI SUSUN AKSARA LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(7).
- Prihantono, D. (2011). Sejarah Aksara Jawa. *Yogya-Karta: Javalitera*.
- Prihantono, D. (2013). Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif Augmented Reality. *Solo: Buku AR Online*.
- Putu Gumiwang, D., Pertiwi Windasari, I., & Septiana, R. (2022). *GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA MENGGUNAKAN*

TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DI SD NEGERI SINOMWIDODO TAMBAKROMO PATI. Universitas Diponegoro.

- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) pada Perancangan Ebrochure sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66.
- Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*. Kreatif. https://books.google.co.id/books?id=s4j_DwAAQBAJ
- Suhbana, A., & Murtoko, A. (2017). APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 11–15.
- Sustika, E. (2022). *GAME EDUKASI AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID DENGAN MENERAPKAN GAMIFIKASI DAN ALGORITMA SHUFFLE RANDOM*. Universitas PGRI Semarang.
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.
- Yeni, T. A. (2022). INTEGRASI AKSARA DAERAH KE DALAM SISTEM INFORMASI KOMPUTER SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN AKSARA DAERAH. *Jurnal Binagogik*, 9(1).
- Zein, N. (2019). PERANCANGAN GAME MATCHING CARD UNTUK MENINGKATKAN MEMORI. *INFORMATION TECHNOLOGY JURNAL*, Vol. 5 No., 4. <https://melekit-if.uwks.ac.id/index.php/melekit/article/view/161>