

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(9), 1-9.
- Aminudin, H., & Dermawan, D. A. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa Bagi Generasi Milenial. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 2(02), 145-148.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78-88.
- Arum, W. F., & Prasetyo, E. E. (2019, October). Pemanfaatan Kearifan Lokal Jawa dan Game Edukasi untuk Mengembangkan Kemampuan Sains pada Anak Berkebutuhan Khusus. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- HAPSARA, G. S. (2021). Gim Edukasi Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Mendukung Eksistensi Bahasa Daerah.
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 10(1), 50-58.
- Margareta, A., Prisma, I. P. E., & Permadi, G. S. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android. *Inovate: Jurnal Ilmiah Inovasi Teknologi Informasi*, 6(1), 1-8.
- Ramadani, H. K., & Huda, W. S. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Explore IT!: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(2), 87-92.
- Ricky, R. (2021). *Rancang Bangun Game Platformer Bintang Kecil Menggunakan Godot Engine* (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- Santoso, S., & Luthfi, E. T. (2012). Aplikasi pembelajaran aksara jawa level dasar berbasis Android. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(3), 20.

- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 8-13.
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa yang Santun pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Model Palu (Pacelathon Bocah Wolu). *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 80-88.
- Wardana, S. K., Sufa, F. F., & Hapsari, A. M. S. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi “Den Sarwo” Berbasis Mobile Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa Dikelas IV B SD Negeri Mojosongo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17432-17440.