

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.
- Ai, S., Santoso, E., M, G. S. B., & Eng, R. I. (n.d.). *Pembuatan Game dengan Menerapkan Metode Decision Tree : UCBI , untuk Menentukan Pemilihan.*
- Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1807>
- Fuadah, M. K., & Firmansyah, R. (2022). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Untuk Siswa TPA Nurul Irfan Menggunakan Unity 3D. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 242.
- Hasanah, H., & Himi, T. W. (2023). *Gelati Ilmu : The Educational Game in Banten-Dialect Javanese Language for Learning Media of Fourth Grade Students.* 7(1), 68–78.
- Khairani, N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Game 2 Dimensi Petualangan Anak Menyelamatkan Orangtua Sebagai Media Edukatif Bagi Anak Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1779>
- Mahardika, S., Setyaningrum, F., Guru, P., Dasar, S., Dahlan, U. A., & Setyawan, I. (2019). Sikap Generasi Z terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 7(3), 251–259. <https://doi.org/10.30659/jikm.7.2.30-36>

- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 235–242.
- Mustikasari, R., & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.839>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Oka Aryananda, I. G. A., Suardika, I. G., & Vony Purnama, I. G. A. (2022). Aplikasi Game Edukasi “Legenda Kebo Iwa” Menggunakan Unity Berbasis Android. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i4.2800>
- Puspita, M. (2022). *Pembelajaran Pelestarian Bahasa Jawa Melalui Media Game Edukasi*. 1(2), 1–9.
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i1.1684>
- Sari, R. P., & Istikomah. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rapat Online FMIPA UNTAN menggunakan UML. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL SISFOTEK (Sistem Informasi Dan Teknologi)*, September, 154–165.
- Setiawan, D., Yuniarti, Y. D., & Rahmadani, N. K. A. (2022). E-

Comic of Folklore in the Javanese Language to Increase 4th Graders' Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 7(1), 91–101.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v7i1.11596>

Susilowati, D., Sugiyo, S., & Sutarto, J. (2021). The Effectiveness of Learning Dolanan Song and Traditional Javanese Games on Early Childhood Character Development. *Journal of Primary Education*, 10(2), 151–162.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/47566>

Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86.
<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

Thi Thu Hien, P., & Riana Rahmawanti, M. (2020). Benefitting Higher Education Students With Digital Games in Language Learning. *English Journal*, 14(2), 83.
<https://doi.org/10.32832/english.v14i2.3843>

Triyono, T., & Priatna, A. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 44–55.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.81>

Triyono, T., Priatna, A., Fuadah, M. K., Firmansyah, R., Windawati, R., Koeswanti, H. D., Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., Khairani, N., Fadila, J. N., Nugroho, F., Oka Aryananda, I. G. A., Suardika, I. G., Vony Purnama, I. G. A., Septiko, W. A., Akbar, M. A., ... Sekolah, K. (2021).

Perancangan Game Edukasi " Sinang Adventure " Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.81>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>