

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Game Labirin Pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan Algoritma A Star (A*) Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(9), 1-9.
- Adiwijaya, M., Iman S, K., & Christyono, Y., (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android menggunakan Construct 2. *Transient journal*, 4(1), 1-6.
- Alfionita, F., & Wantoro, J. (2019) *Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Game Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kartasura 1*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Andi. (2018, april 2). Apayang dimaksud dengan unggah-ungguh dalam budaya jawa [Weblogpost]. Retrieved from <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-unggah-ungguh-dalam-budaya-jawa/31820/2>
- Asyhari, A., & Hartati, R., (2019). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 05(2), 179-191.
- Badriono, Y. S. W. (2019). *Game Labirin Pembelajaran Bahasa Jawa Menggunakan Algoritma A Star (A *) Berbasis Android*. Skripsi thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Belajar (Def.3) (n.d). Dalam Kamus Besar Basaha Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>, 29 Januari 2020
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale antarmuka Palembang Guide sebagai Media pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information System Engineering and Busines Intellegence*, 3(2), 80-86.
- Gusti, D. A., & Sudarmilah, E. (2019) *Media Pembelajaran Interaktif Siraja Sinau Aksara Jawa Berbasis Aplikasi 2d*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica, Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–50.
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar. 2015. “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android.” *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Hasil (Def.1) (n.d). Dalam Kamus Besar Basaha Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Hasil>, 29 Januari 2020

- Interaktif (Def.1) (n.d). Dalam Kamus Besar Basaha Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif>, 15 Januari 2020
- Jalinus, N., Ambiyar. (2016) *Media dan Sumber pembelajaran*. 1st ed, Kencana
- Liao, C. W., Ching H. C., & Sie J. S. (2019). The Interactivity of Video and Collaboration for Learning Achievement, Intrinsic Motivation, Cognitive Load, and Behavior Patterns in a Digital Game-Based Learning Environment. *Computers and Education*, 133, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>.
- Marín-Díaz, V., Morales-Díaz, M., & Reche-Urbano, E. (2019). Educational Possibilities of Video Games in the Primary Education Stage According to Teachers in Training. *A Case Study. Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 42-49. <http://dx.doi.org/10.7821/naer.2019.1.330>
- Maulidina, M., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–18.
- Multyaningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Nurchasanah, E., & Sudarmilah, E. (2016). Pengembangan Multiplatform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam 3 Bahasa Untuk Anak Usia Dini. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(2), 64.
- Nasution, L. M., (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49-55.
- Pilegard, C., & Richard, E. M. (2016). Improving Academic Learning from Computer-Based Narrative Games. *Contemporary Educational Psychology*, 44–45, 12–20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cedpsych.2015.12.002>
- Putri, C. I. K. (2018, November 12). Respons milenial Jawa ditengah kekhawatiran kepunahan bahasa Jawa Krama. pesan dikirim ke <http://theconversation.com/>
- Saghir, A. (2016). Influence of Video Games in Learning Ali. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences* 7(8), 338-342.
- Santoso I. (2017). *Pengembangan aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Jawa pada Platform Berbasis Android*. Skripsi thesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shaula, D. F., & Hasyim, N. (2017). Menanamkan Konsep Tata Krama Pada Anak Melalui Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(1), 39-44.

- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Pertama; Fitriyanti, Ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Wika, W. (2012). *keefektifan penerapan teknik role playing dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jawa di kelas iv sd n tegal panggung*. S1 thesis, universitas negeri yogyakarta.
- Wulandari, Y. D., Endang P., & Nafi I. (2018). Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 75.