

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhantoro, M. S., & Supriyono, H. (2017). *Apliasi Edukasi Menulis dan membaca Aksara Jawa (ambarawa) sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android*. May 2018, 3–50.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460.  
<https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Arisandi, F. (2018). *SATERA JONTAL SUMBAWA BERBASIS ANDROID PROGRAM STUDI INFORMATIKA*.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). *Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk*. 3(1), 17–22.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36.  
<https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>
- Parsazadeh, N., Ali, R., & Rezaei, M. (2018). A framework for cooperative and interactive mobile learning to improve online information evaluation skills. *Computers and Education*, 120(August), 75–89.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.010>
- Putri Laraswati Khoirun Nisa, Jauharul Maknunah, A. S. (2017). Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa “ HANACARAKA ” Berbasis Android. *Senasif*, September, 756–765.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148.  
<https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Sutama, S., Sandy, G. A., & Fuadi, D. (2017). Pengelolaan penilaian autentik kurikulum 2013 mata pelajaran matematika di SMA. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105–114.
- Ridoi Mokhammad (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2. *Maskha*, February 2018, 1-8
- Bahri, S. (2018). The Comparative Study On Sasak and Samawa Folktales: Understanding The People Of Sasak and Samawa. *MABASAN*, 12(2), 167–184.

- Marliana, E., & Jazadi, I. (2020). The Need To Revive Satera Jontal An Endangered Script In Sumbawa Regency. *Journal Unmasmataram*, 14(2), 691–698.
- Maulana, R. (2020). Aksara-aksara di Nusantara:Seri Baca Tulis: Ensiklopedia Mini, Tabel Aksara, Latihan Baca Tulis. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=\\_grfDwAAQBAJ&dq=satera+jontal&lr=&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=_grfDwAAQBAJ&dq=satera+jontal&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s)
- Widodo, A., Umar, U., Sutisna, D., & Tahir, M. (2020). Primary School Teacher Prospective Perception Of Sasambo Local Script Preservation In NTB. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 116–129.
- Wirdiani, N. K. A., A. A. Ketut Agung, C. W., Dharma, & Atmaja, P. (2015). Aplikasi Game Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2)
- Khusnul Lutfi Marfuatun Nafi.2011.Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wahyudi. 2016. Aplikasi Pembelajaran Aksara Satera Jontal Berbasis Android. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika STMIK Akakom, Yogyakarta.