

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, K., Sari, W., Gede, I., Sindu, P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- Baskoro Surya Banindro. (2018). *KAPITA SELEKTA Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media, dan Budaya*.
- Bhismo Aji Wibowo. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI QUANTUM TEACHING. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Diana Effendi, Zen Munawar, Yuda Syahidin, & Nugraha. (2024). *Panduan dalam Pengembangan Perangkat Lunak* (Hanhan Hanafiah Solihin, Bella Hardiyana, & Cecep Kurnia Sastradipraja, Eds.).
- Emia, R., Fitrianan, R., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Regina Emia Recta Fitrianan PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAI KLASIFIKASI DAN PENGOLAHAN SAMPAH MENURUT JENISNYA BERBASIS 2D. *JMP Online*, 4(8), 485–498.
- Fajar Nur'aini Dwi Fatimah. (2016). *Teknik Analisis SWOT*.
- Figto Almagofi, Halimatusy Sya'diyah, Rum Gultom, & Dewi Masyithoh Sukmawati. (2023). *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD* (Bayu Wijayama, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Geofano, D., Budi Wahono, B., & Zyen, A. K. (2024). *GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KELAS V DI MI MASALIKIL HUDA MENGGUNAKAN METODE COLLISIONS DETECTION DAN A*(STAR)*. 3.
- Habibatul Hikmah, & Yoyok Yermiandhoko. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKIBAJA BERBASIS ANDROID MATERI AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.
- Hamdan Husein Batubara. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (Nur Asri N, Ed.).
- Haris Budiawan. (2021). *Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII* (Tim Grasindo, Ed.). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hermawan Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Pres.

- Heru Subrata. (2022). *PIWULANG BASA JAWI*. Zifatama Jawara.
- I Wayan Adi Putra Yasa, Ricky Widyananda, Haris Kurniawan, Arief Ruslan, & Benny Muhdaliha. (2024). *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Perkembangannya)* (Efitra & Sepriano, Ed.). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kemdikbud. (2023). *Penguatan Revitalisasi Bahasa Daerah di Jawa Tengah Ditandai dengan Penandatanganan Komitmen Bersama*. Kemdikbud.
- Lena Magdalena, Sasha Alicia, Diah Pita Loka, Jonathan Wijaya, Gabrielle Apta E.D, & Dennis Cesar Alhafidz. (2024). *Innovative Transformations (Agile Supply Chains for Smart Villages)* (Efitra, Ed.). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*.
- Nazaruddin Ahmad, Erly Krisnanik, Frits Gerit John Rupilele, & Anita Muliawati. (2022). *Analisa & Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek* (N.Rismawati, Ed.). Widina Media Utama.
- Olivia Feby Mon Harahap, Mastiur Napitupulu, & Novita Sari Batubara. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Rani Nurcahyanti, & Haryoko. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Jawa Tema Aksara Jawa untuk Siswa SDN Candibaru II. *Jurnal Teknologi Informasi, XVII*.
- Rio Ariadi, Dwi Kameluh Agustina, & Sripit Widiastuti. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar*.
- Ryan Damariswara. (2020). *Belajar Bahasa Daerah (Jawa)* (Nafi Abdullah, Ed.). Penerbit Surya Pustaka Ilmu.
- Septy Nurfadhillah. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Resa Awahita, Ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Shofwan Hanief, & I Wayan Jepriana. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemograman C++* (Radhitya Indra, Ed.).
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT.Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Syarah Aulia, Zetriuslita, Sindi Amelia, & Rahma Qudsi. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri . *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4.
- Tim Suluh Duta, Turiyo Ragilputra, Sunoto, Rustantiningsih, & Santoso. (2015). *Suluh Basa Jawa Kelas V untuk SD/MI* (Tri Muryani, Ed.). Penerbit Duta.
- Wahyudi Agustiono, Yudha Dwi Putra N, & Doni Abdul Fatah. (2019). *Analisa dan Desain Sistem Informasi* (Tim MNC Publishing, Ed.). Media Nusa Creative.