

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.
- Afrianto, T. (2016). *Segmentasi Aksara Pada Tulisan Aksara Jawa Menggunakan Adaptive Threshold*. 100.
- Atmoko, B. S., Bahroni, I., & Prasetyanti, D. N. (2020). Aplikasi Permainan Edukasi Bahasa Jawa Bagi Siswa SD Berbasis Android. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(02), 135–145.
- Hadi Samsul, Akhmad Winarto, Yusuf Budi Santosa, & Umi Nayirotin. 2016. *Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Ilham, M., Kharisma, A. P., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Menggunakan Speech Recognition (Studi Kasus: Sdn Tulusrejo 1 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(9), 964X.
- Indah Puji Astuti, Ega Feri Romawati, & Ida Widaningrum. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(2), 93–100.
- Leo Pradana, H., & Dewi Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 797–807.
- Lukman, A. M. (2020). Aplikasi Pepak Bahasa Jawa Berbasis Android. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(2), 56–63.

- Nengsih Yanti Karmila, Mega Nurrisalia, Evy Ratna Kartika Wati, & Shomedran. 2021. *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Prabowo, S. A., Sumarmi, S., & Sa'dijah, C. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori ...*, 998–1007.
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh Bahasa Jawa dengan menggunakan metode role playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–8.
- Suharyo, S. (2018). Nasib Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Pandangan dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 244.
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan., & Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widya, A. H., & Mustagfirin, M. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa 3D dengan Accelerometer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 146.