

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Agung, A. A. G. (2010). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Undiksha.
- Agustini, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext pada Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 61–72.
- Alfarisy, Marginingtiastuti S, D. (2022). Penyebab Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Krama oleh Kalangan Muda di Desa Banyudono. *Jurnal Ilmu Humaniora*, 06(1), 14.
- Anggraini, H. I., Kusumaningrum, S. R., & Malang, U. N. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital *Game Based Learning* (DGBL). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Aslamiyah, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Jati 1*. 9(1).
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78.
- Candiasa, I. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, N. K., & Apriliani, E. I. (2019). Pembiasaan Penggunaan Bahasa Jawa pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Falah Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 84–91.
- Enterprise, Jubilee. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta; PT Elex Media Komputindo.
- Firmandasari, A. R., Suryawinata, M., & Hasanah, F. N. (2020). *Game* Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150–160.
- 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.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications*.
- Hafiza, M., Marlina, L., & Astuti, R. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation pada Materi Hidrokarbon sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*

Kimia, 4(1), 82.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Lamada, M. S., Ruslan, R., & Putriani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif *Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 58–65.
- Mustikasari, R., & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Pada Siswa Tk dan Kb di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 9, 64–75.
- Mariani, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Dan Blended Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di Kelas Xi Smk Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nina, W.N.F., Adin Fauzi, & Sripit Widiastuti. (2023). Pengembangan Game Edukasi Math Hero's Adventure Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 2(1), 85–99.
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92.
- Nurchayanti, R., & Haryoko, H. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Jawa Tema Aksara Jawa untuk Siswa SDN Candibaru II. *Respati*, 17(1), 44.
- Pambudi, A., & Wiyatmo, Y. (2017). Efektivitas Pendekatan Metakognitif dalam Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(8), 696–703.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86.
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Jurnal Amal Pendidikan. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153.
- Sari. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 35–48.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.

Wulandari, N., Bahak, M., & By, U. (2020). *The Influence of Educational Online Games on Student Learning Motivation [Pengaruh Game Online Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa]*. 1–10.

