

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Pratiwi and S. Sumilah, "Monopoly Game Of Aksara Jawa As Teaching Tool In Javanese Language Learning," *Elem. Sch. Teach.*, vol. 3, no. 1, 2020, doi: 10.15294/est.v3i1.27908.
- [2] H. Habe and A. Ahiruddin, "Sistem Pendidikan Nasional," *Ekombis Sains J. Ekon. Keuang. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 39–45, 2017, doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.
- [3] D. Nafisah, "Peran Pendidikan Muatan Lokal Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa," *Citizsh. J. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 4, no. 2, p. 451, 2016, doi: 10.25273/citizenship.v4i2.1078.
- [4] Pemerintah Propinsi DIY, "Pergub No 66," 2013.
- [5] D. A. J. P. D. D. I. Y. N. 2 T. 2021 T. P. D. P. B. SASTRA, "Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Pemeliharaan Dan Pengembangan Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa," 2021.
- [6] E. K. Aribowo, "Pemanfaatan Smartphone Semaksimal Mungkin: Digitalisasi Produk Kebahasaan ke dalam Aplikasi sebagai Solusi Mitigasi Pergeseran Bahasa Jawa," *Magistra*, vol. 26, no. 91, pp. 21–28, 2015, [Online]. Available: <http://journal.unwidha.id/index.php/magistra/article/download/575/462>
- [7] E. K. Aribowo, "Digitalisasi Aksara Jawa Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Smp Kabupaten Klaten," *War. LPM*, vol. 21, no. 2, pp. 59–70, 2018, doi: 10.23917/warta.v21i2.5620.
- [8] W. M. Azzakki and D. Krisbiantoro, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Sebagai Upaya Membantu Belajar Siswa Kelas Xi Teknik Sepeda Motor," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 46–50, 2022, doi: 10.24076/joism.2022v3i2.615.
- [9] B. Iwan, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, 1st ed. C.V ANDI OFFSET, 2010. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UqWLna0oaUYC&oi=fnd&pg=PA113&dq=related:pFHbUzZodE0J:scholar.google.com/&ots=FX_DiTr1L0&sig=dwx9wINiJDNeToh1nbFnrhNAsu8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [10] Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan, 2004.
- [11] M. A. Wirakartakusumah, E. T. Baskoro, W. Sairin, and R. E. Indrajit, "Buletin BSNP : Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI," 2011.
- [12] A. D. Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022," 2022.

<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>

- [13] Naomi Adisty, "Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia," *Goodstats.Id*, 2022. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- [14] "Profil Anak Usia Dini 2022," 2022. <https://www.bps.go.id/publication/2022/12/13/dea4ac1faa8b3e121c9fb925/profil-anak-usia-dini-2022.html>
- [15] StatCounter, "Mobile Operating System Market Share Indonesia." <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- [16] "Sultan HB X Minta Penggunaan Aksara Jawa Dioptimalkan di Ranah DEigital," *Antara Kantor Berita Indonesia*, 2021. [Online]. Available: <https://www.antaraneews.com/berita/2380562/sultan-hb-x-minta-penggunaan-aksara-jawa-dioptimalkan-di-ranah-digital>
- [17] O. Veza and Nurlinda, "Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Berbasis Web Dan Multimedia Interaktif (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Al-Mi'raj Batam)," *JR J. Responsive Tek. Inform.*, vol. 5, no. 01, pp. 1–11, 2021, doi: 10.36352/jr.v5i01.186.
- [18] M. P. . Rozandy and Y. P. Koten, "Media Pembelajaran Mengenal Angka , Huruf, Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Interaktif," *J. Creat.*, vol. 8, pp. 11–17, 2021.
- [19] E. I. Apriliani, K. Y. Purwanti, and R. W. Riani, "Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 150, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.319.
- [20] A. Ghazali, D. K. Ngabekti, and N. P. Andriani, "Papan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Anak Usia Dini," *CITRAWIRA J. Advert. Vis. Commun.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–40, 2021, doi: 10.33153/citrawira.v2i1.3667.
- [21] A. T. Rukmana Sari, E. Kurniawati, B. Amirul, and W. Wahyudi, "Penciptaan Gerak dan Lagu Anak Usia Dini Berpijak pada Aksara Jawa," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6709–6719, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5502.
- [22] Martha Lusiana, Alviani Permata, and Raden Bima Adi, "Pembelajaran Menulis Aksara Jawa yang Partisipatoris Menggunakan Video Tutorial dengan Memraktikkan Tracing dan Menulis di Pasir," *Sendimas 2021 - Semin. Nas. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 334–339, 2021, doi: 10.21460/sendimasvi2021.v6i1.67.
- [23] B. H. Diana Effendi, "Rancangan Aplikasi Pembelajaran Angklung Untuk SLB Bagian B Tuna Rungu Berbasis Android," vol. 4, no. 1, 2019, doi: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v4i1.1677>.

- [24] D. A. Stiyapranomo and D. T. Iwandana, "Penerapan Metode Demonstrasi dan Penugasan Berbasis Google Formulir Berbantuan Media Pembelajaran Vpams-Ppt untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Senam Lantai," *JOSSAE (Journal Sport Sci. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 58–65, 2022.
- [25] E. Hernawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audiovisual pada Siswa Kelas X MAN 4 Jakarta," *Andragogi J. Diklat Tek. Pendidik. dan Keagamaan*, vol. 6, no. 2, pp. 118–131, 2018, doi: 10.36052/andragogi.v6i2.60.
- [26] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, no. October. 2020. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- [27] I. X. Moreira, S. Pereira, and H. F. Gusmão, "The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement," *ISCE J. Innov. Stud. Character Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 104–114, 2018, [Online]. Available: <http://iscjournal.com/index.php/isce/article/view/25>
- [28] U. A. Wati, "Hakikat, Fungsi, Manfaat Media dan Sumber Belajar," *Media dan Sumber Belajar SD*, 2015.
- [29] H. Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 2017.
- [30] D. H. M.A, *Strategi Belajar Mengajar*, 371.1. Malang: Bandung: Pustaka Setia, 2011. [Online]. Available: <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pld=42401&pRegionCode=JIUNMAL&pClientId=111>
- [31] Darusuprpta, *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yayasan Pustaka Nusatama, 2002.
- [32] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 1st ed. Jakarta: Kencana Prenanda Media, 2016.
- [33] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," vol. 4, no. 1, pp. 44–49, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [34] R. D. O. Andriawan, "Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di Kota Bandung Berbasis Android," vol. 10, no. 1, pp. 50–58, 2016.
- [35] F. N. H. R. S. Untari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Umsida Press, 2021. doi: <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>.
- [36] O. C. Novac *et al.*, "Analysis of the Application Efficiency of TensorFlow and PyTorch in Convolutional Neural Network," *Sensors*, vol. 22, no. 22, 2022, doi: 10.3390/s22228872.

- [37] D. DeVolder, S. Ghazanshahi, and J. Zadeh, *Software testing and quality assurance*, vol. 1. 2008. doi: 10.1002/9780470382844.
- [38] D. Y. Saputri, I. R. W. Atmojo, and R. Ardiansyah, "Validasi Expert Multimedia Interaktif Berbasis Game Di Era Digitalisasi Untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 5, no. 4, pp. 918–931, 2021, doi: 10.33578/pjr.v5i4.8375.
- [39] M. S. Version and U. E. Questionnaire, "User Experience Questionnaire Handbook," pp. 1–16, 2023, [Online]. Available: ueq-online.org